LA RIVISTA PER CHI GIOCA ALLA GRANDE!

LA GUIDA COMPLETA A DINO CRISIS



Games Master

PLAYSTATION ☆ NINTENDO 64 ☆ DREAMCAST ☆ PC ☆ PSX2 ☆ ARCADE ☆ GAME BOY

ESCLUSIVO!

GRAN TURISMO 2

LE ULTIME NOTIZIE SUL PIU' GRANDE GIOCO DI GUIDA DI SEMPRE!

PROVATO!

DONKEY KONG 64



IL RITORNO DEL GORILLA PIU' FAMOSO

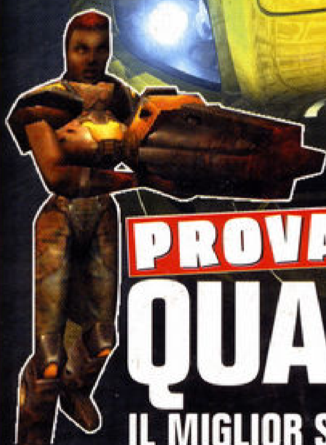
ISS EVOLUTION

IL CALCIO NON E' MAI STATO COSI' VERO!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION



LARA CROFT RITORNA ALLA GRANDE CON IL QUARTO CAPITOLO!



PROVATO!

QUAKE 3

IL MIGLIOR SPARATUTTO 3D

INOLTRE

HYDRO THUNDER
WWF SMACKDOWN
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
FIGHTING FORCE 2
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2



N.2
FEBBRAIO 2000
L.8.000

Anno IV - Numero 2 - FEBBRAIO 2000 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE ☆ TRUCCHI ☆ ANTEPRIME ☆ NOVITA' ☆ POSTER



ENTRA NEL MONDO DI TOY STORY 2:

Nei panni del grande eroe Buzz lightyear rivivi tutta la spettacolarità ed il divertimento del film Disney/Pixar. Interagisci con tutti i personaggi e ed esplora gli ambienti del film attraverso 15 enormi livelli. Combatti contro 5 nemici finali, tra cui Il malvagio imperatore Zurg ed il malvagio Prospector con la sua piccozza.

PROVA IL POTERE DEI GIOCATTOLI:

Nel corso della tua missione, il comando stellare ti darà accesso all'equipaggiamento standard degli space rangers. Scoprirai un fantastico arsenale, tra cui gli stivali a reazione, il gancio e lo scudo cosmico. Inoltre, tutti i tuoi amici del film saranno accanto a te, tra cui Mr Potato Head®, Hamm, Rex, Slinky®, Bo Peep e l'auto telecomandata. Il loro aiuto per salvare Woody sarà impareggiabile!

COMANDA, CONQUISTA E VAI... VERSO L'INFINITO E OLTRE!

Nei panni di Buzz, sarai capace di usare il laser e altre mosse speciali per salvare Woody dal malvagio collezionista di giocattoli. In più potrai saltare, fare giravolte, balzi e tuffi nell'aria , senza menzionare tutte le altre mosse che il grande Buzz compie nel film e che anche tu potrai fare.



Gira su te stesso, salta, esegui capriole mentre ti fai strada attraverso i 15 immensi livelli, completamente in 3D.



Una giocabilità veloce e coinvolgente con tutti i tuoi personaggi preferiti, compresi Mr. Potato Head, Hamm, Rex, Slinky®, Bo Peep e l'auto telecomandata. Cercali nel gioco, il loro aiuto sarà impareggiabile!



Nel corso della tua missione il comando spaziale ti metterà a disposizione l'equipaggiamento completo degli Space Rangers, compresi gli stivali a reazione, il gancio e lo scudo cosmico.



computer store

I have a dream ...

INTERNET

CS GIOVE explorer 3200

500 Mhz

con MICROSOFT® WINDOWS 98

Lit. 1.799.000

IVA COMPRESA

(€ 929,11)

Case Medium Tower ATX
Processore Intel® Pentium® III a 500 MHz
Scheda madre ATX bus 133 MHz AGP Ultra Ata/66
64 MByte di memoria DIMM PC100
Disco Fisso da 8,4 GByte Ultra ATA/66
Scheda grafica **RIVA TNT AGP**
Lettore CD-ROM Atapi 48x interno
Scheda audio **Sound Blaster PCI128**
Modem interno **56K e V90** + abb. internet 1 anno full time
Monitor opzionale
Tastiera + mouse Logitech a tre tasti
Sistema Operativo Microsoft® Windows 98

INFORMAZIONI

tel. 02-26964466
fax 02-26964499
info@computerstore.it



acquistate un PC basato sul processore Intel® Pentium® III e registratevi al servizio Intel WebOutfitter^sm, il posto per gli appassionati di Internet

FINANZIAMENTI PERSONALIZZATI
11 rate da Lit. 179.900 (TAN 14,49% - TAEG 15,50%)

I NOSTRI PUNTI VENDITA

AREZZO (SANSEPOLCRO)
Via Niccolò Aggiunti, 78
0575-735.890
ASCOLI PICENO (FERMO)
Via C. da Mossa, 45
0734-226.040
BERGAMO
Via Noli, 10/b
035/ 236.309
BOLOGNA
Viale Silvani, 12/a
051-552.306
BRESCIA
Via Corsica, 231
030-242.5939
BRINDISI (OSTUNI)
Via V. Emanuele II, 174
0831-305.867
CAGLIARI
Via Simeto, 13
070-255.070
COMO
Via G. Bruno, 3
031-540.096
FIRENZE
Via Landucci, 5/rosso
055-666.001
FOGGIA
C.so Roma, 78
0881-774.699
GENOVA
Via Pisacane,108/110 R
010-588.999
LA SPEZIA
Via G. della Torre, 99
0187-599.458
L'AQUILA
Via G. Feneziani, 15
0862-411.080
LECCO
C.so Carlo Alberto, 17/b
0341-369.620
LECCO (OSNAGO)
Via Statale per Lecco, 6
039-952.0110
MACERATA (CIVITANOVA)
Via Martiri Belfiore, 77 (ss16)
0733-819.021
MILANO
Via Porpora, 152
02-26.96.44.66
MILANO (SEGRATE)
Via Morandi, 1/D
02-26.96.44.66
PADOVA (ALBIGNASEGO)
Largo degli Obizzi, 6
049-862.6689
PERUGIA
Via Della Pallotta, 2/b/3
075-583.7945
SASSARI (OLBIA)
Via Galvani ang. Galilei
0789-574.44
TREVISO (MONTEBELLUNA)
P.za J. Monnet, 10
0423-619.841
VARESE
Via Cavour, 35
0332-234.614
VARESE (SARONNO)
V.le Rimembranze,18/20
02-962.1678
VICENZA (SCHIO)
Via Pio X, 3
0445-531.904
VITERBO
Via L. R. Danielli, 12
0761-321.178

Prossime Aperture:

MILANO (CINISELLO BALSAMO)
NAPOLI
ROMA
SASSARI
Chiamare 02-269.644.66

www.computerstore.it

Tutte le offerte sono valide sino ad esaurimento scorte. I marchi esposti sono di proprietà delle rispettive case, l'immagine è un esempio della gamma Computer Store.

I logotipi Intel Inside ® e Pentium ® sono marchi registrati; Pentium ® III è un marchio di Intel Corporation.

DEGA design group



Games Master

prepariamoci alla lettura di questo nu… …o del mese. . .

ISS EVOLUTION! CALCIO VERO!



ISS EVOLUTION – IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO DI SEMPRE!

PAG. 90





Games Master

IN QUESTO NUMERO

inizia la rivista più entusiasmante del mondo!

GRAN TURISMO 2

SIAMO PRONTI PER IL GIOCO DI CORSE PIU' STREPITOSO CHE ABBIAMO MAI SOGNATO?

ANTEPRIMA! pag. 10









RED DOG

ANTEPRIMA!





Un gioco di corse decisamente bizzarro dal titolo ancora più bizzarro...

pag. 30

ISS EVOLUTION

E' il momento di scendere in campo per nuove sfide!

PROVE!

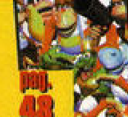




pag. 90

GALLERIA

Un altro bellissimo poster da appendere al muro della nostra camera!



pag. 48

POSTER IN REGALO

Decoriamo la nostra stanza con i poster che troviamo nei vari articoli



pag. 17



IL MIO CASTELLO EDITORE

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KID - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139 Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Katiuscia Storino, Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 23%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

QUAKE 3

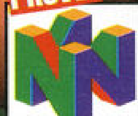
LO SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA E' TORNATO... PREPARIAMOCI A UCCIDERE!

PROVE! PC pag. 82



I NOSTRI NUOVI AMICI SONO GHIOTTI DI BANANE... D'ORO!

DONKEY KONG 64



PROVE! pag. 52

ACE COMBAT

ANTEPRIMA! pag. 28

SIMULAZIONI FANTASTICHE... E NON SOLO!

FIGHTING FORCE 2

PUGNI E CALCI A VOLONTÀ

PROVE! pag. 86

COOL BOARDERS 4

E' IL MOMENTO E LA STAGIONE GIUSTA PER FARE QUATTRO SALTI SULLA NEVE! CHE COSA STIAMO ASPETTANDO?

ANTEPRIMA! pag. 26

FIFA 2000

PROVE! pag. 78

INDOSSIAMO I CALZETTONI E LE SCARPE ADATTE E PREPARIAMOCI A FARE TANTI TIRI IN PORTA!

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...





SERVIZIO SEGRETI I trucchi da pag. 44

LE NOSTRE RUBRICHE

NEWS



Affamati di notizie? Eccole! Games Master garantisce ogni mese le ultime e più scottanti novità del mondo dei videogiochi! Sediamoci, rilassiamoci e godiamoci le pagine che seguono...

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

RESIDENT EVIL NEL NUOVO MILLENNIO!

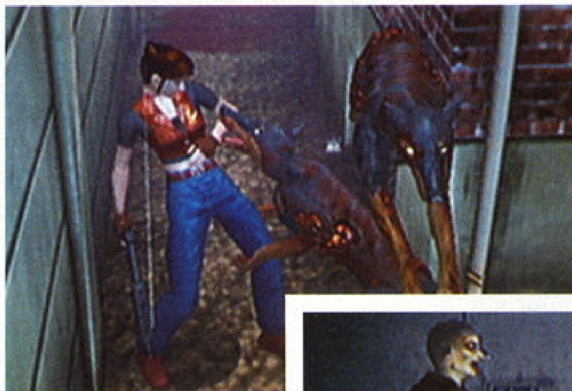
- A GENNAIO IN GIAPPONE
- NEI NEGOZI EUROPEI NEL MAGGIO 2000

Mentre l'Europa attende di poter assaporare l'orrore di Resident Evil 3 sulla PlayStation, i nostri cugini giapponesi al momento in cui questa rivista sarà in edicola staranno già scaldando il loro inverno con il favoloso Resident Evil Code: Veronica.

Questo sarà il primo titolo di orrore e sopravvivenza prodotto da Capcom a non debuttare sulla PlayStation: per portare avanti la saga degli zombi sarà infatti chiamata in causa la potenza del Dreamcast.

In questo ultimo capitolo troviamo Claire Redfield, l'eroina di Resident Evil 2, in viaggio verso l'Europa per scoprire cosa sia accaduto al fratello Chris, scomparso dopo essere scampato al Resident Evil originale. Nel corso del suo viaggio, però, Claire si ritroverà su un'isola deserta infestata dai simpatici e socievoli zombi. Anche questa volta dietro il pasticcio c'è la Umbrella Corporation e sarà compito di Claire tentare di sventare i suoi piani eliminando nel frattempo una nutrita schiera di cattivi. Un'altra novità è rappresentata dal fatto che gli sfondi renderizzati a due dimensioni di Resident Evil 2 hanno lasciato il posto ad ambienti completamente tridimensionali, che permettono alla telecamera di effettuare carrellate che contribuiscono ulteriormente all'atmosfera cinematografica del gioco. Ciò ha inoltre permesso agli sviluppatori di introdurre modifiche ambientali in tempo reale, come per esempio pavimenti che crollano o mostri che balzano fuori dalle pareti. Questo mondo tridimensionale permetterà inoltre ai giocatori di osservare in prima persona gli orrori che Claire dovrà affrontare. Dino Crisis ha dimostrato che Capcom è in grado di sfruttare con successo la terza dimensione per la sua ricetta di "orrore e sopravvivenza". Resident Evil Code: Veronica sembra tuttavia destinato a migliorare ancora la serie grazie all'utilizzo di una grafica assolutamente incredibile.







▲ Si sarebbe potuto credere che Claire ne avesse avuto abbastanza degli zombi dopo Resident Evil 2, ma quei mostriciattoli devono proprio piacerle.



► Ora potremo assaporare il sangue e la violenza di Resident Evil con uno splendore e un realismo a 128 bit. Che delizia...



NINTENDO 64DD

GIAPPONE: PRESENTATO IL 64DD

NINTENDO 64 ON-LINE IN GIAPPONE

UTENZA IN RETE ■ NESSUNA PROSPETTIVA DI IMPORTAZIONE



► Il 64DD farà sembrare più alto il nostro Nintendo 64, ma per noi giocatori europei non avrà utilità.

Il 64DD è finalmente uscito in Giappone il 1° dicembre, sfruttando un sistema di distribuzione del prodotto completamente nuovo. L'accessorio, che consente di utilizzare il Nintendo 64 per il gioco in rete e offre la possibilità di collegarsi con Internet e scambiare messaggi di posta elettronica, può essere utilizzato dai soli membri della rete di Nintendo, Randnet, che può ospitare solo 100.000 utenti.



Questi dovranno ordinare il dispositivo in rete e lo pagheranno a rate mensili. Il pacchetto più costoso comprende il 64DD, il modem, un mouse, il software Randnet, il gioco di ruolo Doshin the Giant e Mario Artist: costa circa 60.000 lire al mese. Gli utenti del 64DD potranno ordinare altri prodotti nei primi mesi del 2000: tra essi gli Expansion Kit di F-Zero e Sim City 64. Questo ha poca importanza per noi europei, visto che il 64DD non verrà messo in commercio qui da noi!

PLAYSTATION 2

LA PLAYSTATION 2 IN PRIMAVERA

USCITA IN GIAPPONE: 4 MARZO 2000

IL LANCIO EUROPEO È PREVISTO PER IL MESE DI SETTEMBRE



► L'oggetto del desiderio dell'anno 2000: la PlayStation 2.

Il mondo dei videogiochi sta davvero cominciando a fremere!

Mentre il nuovo millennio prosegue e sorge l'era delle console della prossima generazione, tutti stanno cominciando a perdere la testa... al punto che secondo alcune fonti il lancio della PlayStation 2 sarà accompagnato da ben 250 titoli. Beh...

Piacerebbe a tutti noi che questo accadesse veramente, ma in realtà si tratta di un grosso equivoco. È Phil Harrison, vicepresidente di



SCEE, il responsabile di queste voci. Il concetto che ha cercato di esprimere è che c'erano circa 250 titoli per PlayStation 2 in fase di sviluppo, ma questa affermazione è stata equivocata. L'ultimazione di 250 giochi in tempo per il 4 marzo, data di pubblicazione fissata per il Giappone, è una prospettiva allettante ma estremamente improbabile, malgrado tutto l'aiuto fornito dagli sviluppatori esterni a Sony...

DREAMCAST

IL DREAMCAST AVANZA

UNA BELLA FINE DEL 1999 PER SEGA

IN OFFERTA SPECIALE NEGLI USA ■ UN FUTURO PROMETTENTE



► Il Dreamcast ha riscosso un successo immediato.

I boss di Sega possono essere soddisfatti: la console della prossima generazione, l'evento del 1999 nel mondo dei videogiochi, il Dreamcast insomma, ha toccato il milione di esemplari venduti negli Stati Uniti.

E ci ha messo soli tre mesi! Lanciato negli Stati Uniti il 9 settembre, il Dreamcast ha raggiunto il milionesimo esemplare venduto con sei settimane di anticipo rispetto alle previsioni di vendita effettuate dalla stessa Sega, ancora prima del boom delle vendite natalizie. Questo straordinario record



fa del Dreamcast la console dalle vendite più fulminee di tutti i tempi. La PlayStation di Sony ha impiegato un anno e mezzo dal suo lancio nel 1995 per vendere un milione di esemplari. Il successo prosegue anche su questa sponda dell'Atlantico, dal momento che in Europa sono stati venduti 400.000 Dreamcast. Le vendite hanno ovviamente subito un rallentamento dopo il lancio, ma i grandi titoli usciti in dicembre, come Soul Calibur, le hanno rimpolpate insieme ai regali di Natale. Un simile straordinario successo dovrebbe costringere anche i dubbiosi ad avere fiducia nel Dreamcast.

notizie bollenti

ANGELI CUSTODI...
SCi, casa produttrice di Carmageddon, ha diffuso dettagli su un nuovo titolo di avventura tridimensionale che dovrebbe uscire alla fine dell'anno in versione per PC e PlayStation 2. Titanium Angels è ambientato in un futuro alternativo e presenta una coppia di mercenari impegnati in una missione per il rovesciamento di una dittatura militare. Nel corso del gioco dovremo controllare alternativamente entrambi i personaggi per raggiungere il nostro obiettivo. La cosa si preannuncia abbastanza interessante per il momento: teniamo gli occhi aperti.



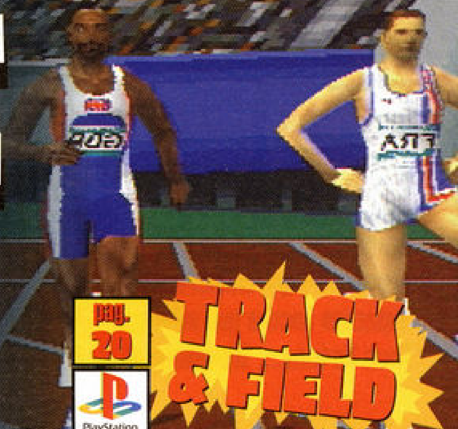
TUTTI SUL DREAMCAST!
Tutti stanno saltando sul carro del Dreamcast. Dopo le notizie del mese scorso a proposito dell'imminente conversione per Dreamcast del classico per PC Half Life, ecco giungere voci di nuove gemme in procinto di fare il grande balzo verso la console Sega. È confermata la conversione del gradevole picchiaduro Dead or Alive 2, mentre anche il problematico Messiah potrebbe uscire in versione per la nuova console. La notizia migliore, però, è che anche lo sparatutto strategico in prima persona Hidden and Dangerous sarà disponibile nel nuovo formato. Grandioso!

MICROSOFT SI PREPARA AL COMBATTIMENTO...
Ecco qua l'ultimo pettegolezzo a proposito del progetto top-secret della console Microsoft. Notizie recenti rivelano che il gigante dei computer starebbe contattando sviluppatori di prima grandezza, tra cui Square, in merito al proprio progetto X-Box/Mariner. Ciò denota un buon senso degli affari, visto che Square è stata responsabile di alcuni dei più popolari titoli per console. La parola d'ordine è ancora "acqua in bocca", ma Square ha recentemente allargato i propri orizzonti lavorando su progetti per il portatile Wonderswan di Bandai.

COME SE NON BASTASSE...
Il guru dei giochi Sega, Yu Suzuki, ha rivelato qualche informazione sul suo prossimo progetto mentre rispondeva ad alcune domande sullo sviluppo di Shenmue. Da quel tipo riservatissimo che è, si è limitato a dichiarare che nel titolo del gioco ci sarà il numero 4... Non serve che ci sia in palio un premio per indovinare che è in arrivo un nuovo Virtua Fighter per Dreamcast!



LE NOSTRE ANTEPRIME



pag. 20



Sc... facce nuove di questo mese



pag. 10

GRAN TURISMO 2

IL GIOCO DI CORSE PIÙ SPETTACOLARE CI ATTENDE!

OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

MESSIAH

L'APPARENZA INGANNA!



p16

COOL BOARDERS 4

ANDIAMO UN PO' SULLA NEVE!



p26

RED DOG

...N SACCO DI ALIENI PER NOI...



p30

IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 36



Il gioco più atteso dell'universo è quasi completo e... noi l'abbiamo provato! Prepariamoci a impazzire ancora una volta per Gran Turismo.... Vroooooooom!

GRAN TURISMO 2



NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

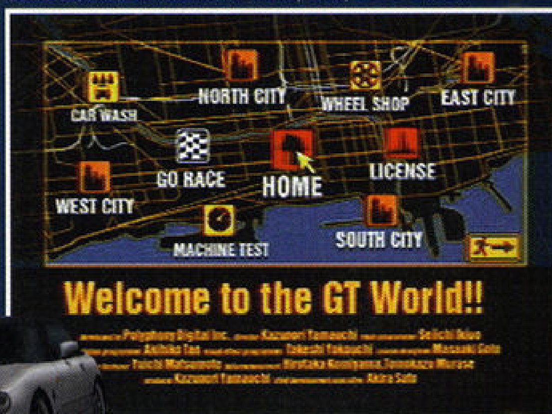


Abbiamo finalmente provato il gioco e possiamo garantire, senza ombra di dubbio, che si tratta del più grandioso titolo di corse mai realizzato. Le sue dimensioni e la sua profondità sono già di per sé terrificanti!

Per cominciare, il titolo è distribuito su DUE CD, uno con la modalità Arcade, ovvero quella dedicata alle gare più rapide, e l'altro con la modalità GT, quella in cui potremo comprare e mettere a punto le macchine. Ci sono, com'è ovvio, macchine nuove a non finire, per un totale di ben 1000 modelli, nonché nuove piste con una marea di varianti per un totale di 28 versioni, ma l'elemento forse più entusiasmante è la presenza di nuove modalità, tra le quali la più sbalorditiva è la Dirt Track. Proprio così: oltre a dare la polvere a qualsiasi altro titolo dedicato alle corse su strada, ora Gran Turismo 2 è in grado battere anche V-Rally 2 e Colin McRae Rally... alla faccia del risultato!

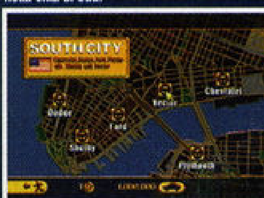
Il selvaggio mondo di Gran Turismo 2

In Gran Turismo 2 ci sono così tante macchine che i garage sono distribuiti nelle zone Nord, Sud, Est e Ovest.



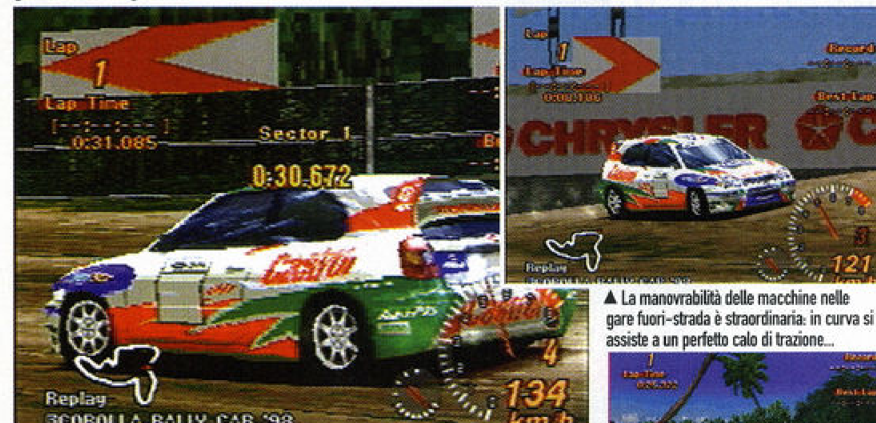


▲ Le città di Ovest e Nord ospitano i modelli europei, mentre le macchine americane sono nella città di Sud.



Fuori-strada!

La nuova modalità Dirt Race è tra gli elementi più attesi di Gran Turismo 2. Dopo aver toccato la perfezione per quanto riguarda le gare sull'asfalto, ora i creatori di Gran Turismo si sono gettati con uguale entusiasmo sul fuori-strada.



▲ La manovrabilità delle macchine nelle gare fuori-strada è straordinaria: in curva si assiste a un perfetto calo di trazione...





▲ I modelli per il fuori-strada sono presenti solo nelle gare Dirt Race ma alcuni di essi possono essere acquistati e usati in altre gare.



▲ Visto che ora Gran Turismo domina sia le gare su strada sia quelle fuori-strada, che ragione c'è di acquistare un altro gioco di corse?

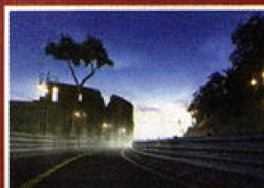
◀ Proprio come Colin McRae Rally, no? Solo dieci volte più grande!

Partenza!

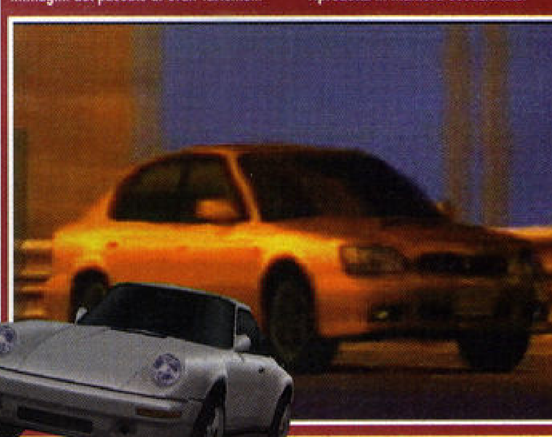
L'introduzione è come al solito splendida e rievoca i ricordi delle gare più classiche. Le scene dedicate alle gare dei nostri giorni sono tratte da immagini della versione del gioco per PlayStation 2, ci è stato detto... notevole.



▲ L'introduzione si apre con le classiche immagini del passato di Gran Turismo...



▲ ...prima di mostrarci una gara di oggi riprodotta in maniera eccezionale.

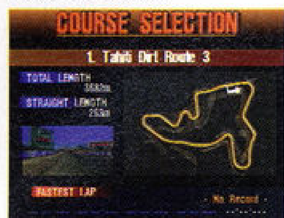


Modalità Arcade!

Abbiamo voglia di farci una gara rapida? Inseriamo il CD della modalità Arcade. Una buona fetta del gioco è accessibile fin dall'inizio, perciò dovremo solo scegliere la nostra macchina, selezionare un circuito e partire. C'è anche una modalità a schermo condiviso!



▲ Molte delle piste ospitano gare notturne che fanno una figura notevole.



▲ Buona parte delle piste è accessibile fin dall'inizio.



► Proviamo la modalità Arcade per prendere confidenza con le piste prima di immergerci nella modalità GT.







Grande!

I programmatori di Gran Turismo 2 hanno potuto contare sul 20% di processore in più rispetto a GT! La potenza è stata utilizzata per rendere più intelligenti le macchine della PSX, che si comportano come fossero controllate da giocatori veri...



▲ Le macchine non si allineano più in modo strano all'inizio delle gare.



▲ Ora, tra l'altro, si distribuiscono di più: non ci riuscirà molto spesso di passare di botto dal sesto al primo posto.



▲ Prepariamoci a essere tamponati in curva molto più spesso e a vederci tagliare la strada in modo decisamente violento!



▲ Le macchine controllate dal computer conquistano intelligentemente la traiettoria ideale prima di gettarsi nei sorpassi.

Modalità Gran Turismo

È questo il vero succo di Gran Turismo 2. All'inizio gran parte degli elementi del gioco sarà inaccessibile, perciò saremo costretti ad acquistare qualche catorcio e a spingerlo al massimo in gara se vorremo procedere.

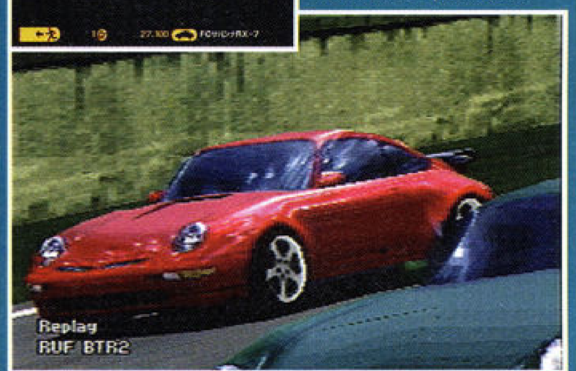


▲ Prima di avere un modello del genere dovremo sacrificare gran parte della nostra esistenza a Gran Turismo 2.



◄ Superiamo una prova dopo l'altra e conquistiamo più denaro e una macchina nuova fiammante: in questo modo potremo avere accesso a ogni sorta di novità.

▼ Dovremo dimostrare la nostra abilità al volante di qualche macinino prima di poter mettere le mani su questo modello.



Il volante?!

È una novità! Una novità inutile! Il negozio di volanti! Mentre acquistando nuovi accessori potremo effettivamente rendere più potente la nostra macchina, con una visita al Wheel Shop non faremo altro che renderla più carina da vedere!



▲ I più importanti produttori di volanti hanno contribuito alla progettazione del gioco. Ora potremo dotare il nostro bolide del volante che preferiamo. Inutile, ma divertente.

Patente e libretto, prego...

Questa volta dovremo affrontare un maggior numero di prove, alcune nuove e altre no. Per risparmiarci la noia di superare di nuovo una prova di guida basterà inserire nella console una memory card con le patenti ottenute in Gran Turismo... che ci verranno accreditate automaticamente!

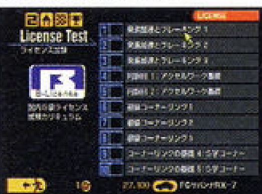


▲ C'è la solita miscela di semplici manovre, uso dello sterzo e del freno.

◄ Anche in questo caso, superare le prove è essenziale per poter partecipare alle gare più importanti.



▲ Ci sono 10 prove per le patenti A e B. Alcune di esse sono tratte direttamente da Gran Turismo, mentre altre sono novità assolute e ricche di insidie.



Games Master

SIGNORI, ACCENDETE I MOTORI!

Altri giochi di corse presentano missili, aggeggi volanti e bonus ridicoli, ma Gran Turismo preferisce puntare tutto su una simulazione di guida realistica al 101 %. Diamo un'occhiata!



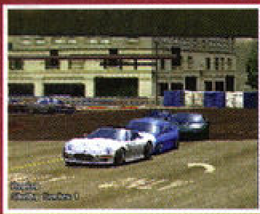


GRAN TURISMO 2

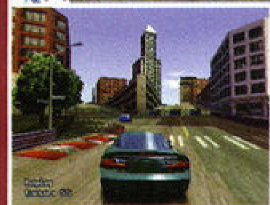
RITAGLIALO E APPENDILO!

I sei migliori!

Chi si attende grandi competizioni in stile Formula 1 rimarrà deluso apprendendo che in GT2 le macchine in pista sono 'soltanto' sei. L'intelligenza artificiale superiore riesce però a ravvivare un po' le cose: le auto controllate dal computer, infatti, gareggiano davvero per vincere.







▲ Ora le macchine si spostano lateralmente per sbarrarsi il passo a vicenda e non procedono più come se si trovassero su binari.

◄ Le gare inoltre sono ora molto più varie e toste, perciò se non terremo ben saldo il joypad rischieremo di perdere un paio di posizioni.

Solo per i soci

Ci sono un sacco di gare speciali a tema, in cui potremo affrontare macchine provenienti dallo stesso paese o perfino una serie di modelli identici, dimostrando veramente la nostra abilità.





▲ Affrontando macchine identiche alla nostra potremo metterci davvero alla prova in condizioni di parità assoluta.

► Questa gara riservata alle macchine britanniche vede affrontarsi i più importanti modelli d'Inghilterra.



◄ Le corse di mini sono divertentissime: i limiti di velocità sono controbilanciati dalla tenuta di strada.

▼ Una delle numerosissime 'sfide secondarie' nascoste nel profondo di Gran Turismo 2.



Time Attack!

Una modalità tra le più amate fa il suo gradito ritorno in Gran Turismo 2. La modalità Time Attack ci permette di sfidare il nostro record personale precedente, che compare sulla pista sotto forma di macchina 'fantasma'. Le gare Dirt Race sono soprattutto competizioni Time Attack, in cui sulla pista non compare alcuna altra macchina.



▲ Le gare Time Attack sono eventi solitari ma utilissimi per affinare le nostre capacità.

Suoni da brivido!

La colonna sonora giapponese a base di rock è stata sostituita da suoni decisamente più alla moda per il mercato europeo. Un vero peccato, ci sarebbe piaciuto un po' di sano speed metal.



▲ Immaginiamoci questa scena con Death Trip di Ash o Big Dog...



▲ ...o magari da My Favourite Game dei Cardigans o Blame degli EBTG! Grande.



▲ Ci sono anche pezzi di Fatboy Slim, Mansun e degli Stereophonics.

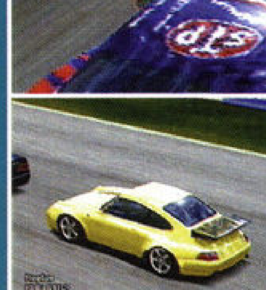
Rewind!

Ancora una volta, Gran Turismo 2 sfoggia i più meravigliosi replay conosciuti dall'uomo. Le macchine fiammanti e i fantastici effetti di illuminazione fanno apparire l'azione quasi troppo reale! Tanto per cambiare, questa volta sono ancora meglio!





▲ "Un po' più vicino. Ancora un po'. Ancora un pochino... TOGLIETEMI QUESTA MACCHINA DAL PIEDEEE!".



▲ Le inquadrature sono ancora più spettacolari che nel gioco originale!

◄ Ammiriamo la nostra 911 gialla attraverso innumerevoli telecamere poste ai lati della pista.



Zoomata!

È un dettaglio secondario ma costituisce comunque una novità. All'inizio della gara, la telecamera effettua una zoomata fino all'abitacolo della nostra macchina.



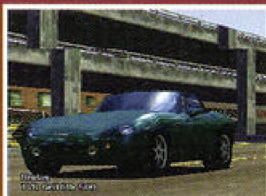
▲ Le macchine si allineano e la telecamera effettua una carrellata su di loro.



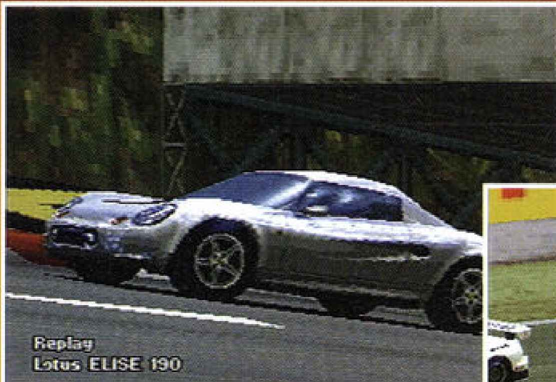
▲ Alla partenza, l'inquadratura zooma all'interno del nostro veicolo.

Che sfilata!

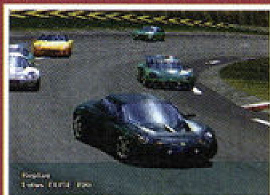
Uno degli elementi migliori di Gran Turismo 2 è il favoloso aumento del numero delle macchine. I modelli giapponesi sono ancora in maggioranza, ma una maggiore presenza europea con BMW, Alfa Romeo, Mercedes e Lotus contribuisce a mantenere elevato anche il nostro interesse.



▲ Le tozze TVR costituiscono una scelta popolare per i giocatori europei, malgrado la loro maneggevolezza sulla pista sia analoga a quella di un bue azzoppato.



▲ La Lotus Elise è una gradita novità. Alle 600 macchine vere e proprie si aggiungono ben 400 varianti architettate dai creatori di Gran Turismo 2.





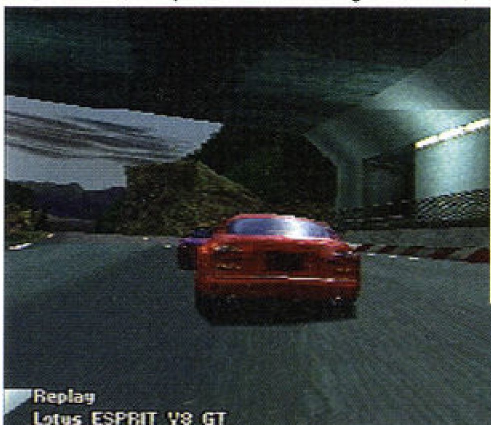
▲ OK, le Porsche saranno anche macchine da gasati, ma la loro manovrabilità è favolosa.

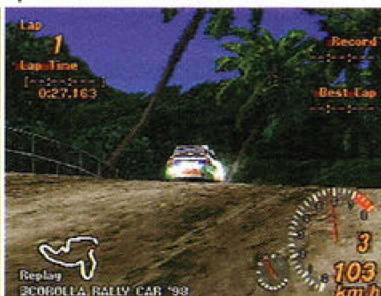


▲ L'Aston Martin era già presente in Gran Turismo ma i modelli come questo sono nuovi di zecca.

Sulla pista giusta...

Le piste sono 28 in tutto. Sei sono dedicate al fuori-strada e sono quindi riservate ai modelli da rally, mentre le altre, alle quali avremo accesso gradualmente, comprendono una varietà di scenari.



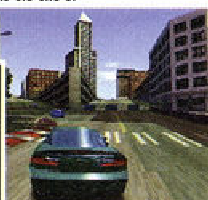


▲ La pista Green Forest Raceway: letteralmente, "pista nella foresta verde"... esattamente ciò che è.



▲ La pista Red Rock Valley Speedway è un posto adatto alle possenti macchine americane.



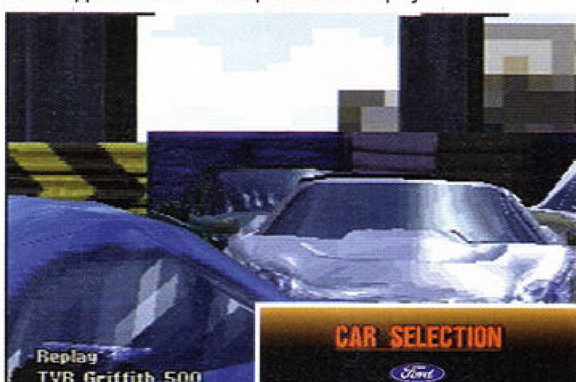


▲ Palm Strip è un circuito urbano, con percorsi multipli che aspettano solo di essere scoperti.

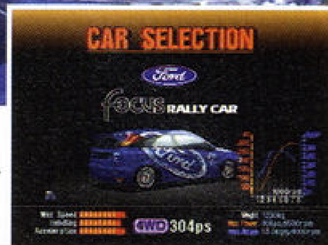
◄ C'è una buona miscela di piste urbane, di campagna e notturne, complete di relative varianti.

Linda e lustra...

Siamo felici di rilevare che uno degli elementi più inutili di Gran Turismo è rimasto intatto: signori, riecco l'autolavaggio! Un ridicolo spreco di quattrini che non aggiunge nulla alla nostra macchina che tuttavia si sporcherà sempre di più con l'uso: basterà quindi fare un salto all'autolavaggio perché il nostro bolide appaia in tutto il suo splendore nei replay!



▲ Potremo salvare i migliori replay su una memory card, quindi la nostra macchina dovrà apparire al suo meglio.



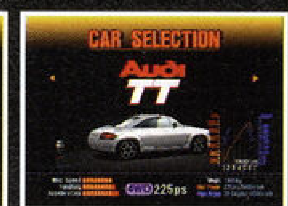
▲ Per tenere i nostri modelli lustri come se fossero usciti dal concessionario spenderemo una fortuna...

Classi del 2000!

Ci sono tre classi di macchine in Gran Turismo, giusto per evitare di ritrovarci ad affrontare un super-bolide al volante di una Citroen Saxo...



▲ La Fiat Coupé è una macchina di classe ma poco potente.



▲ La Audi TT ha un po' più di vigore. Anche il suo aspetto è decisamente OK.



▲ Il nuovo Maggiolino avrà sicuramente un grande successo.



► Notare l'errore nella scritta 'sports'. Sicuramente verrà corretto al più presto.



▲ Vogliamo giocare 'veramente' con Gran Turismo? Scegliamo una macchina come quella che abbiamo parcheggiato fuori!



▲ Vogliamo proprio esagerare? Allora scegliamo le super-macchine... e vedremo cosa sa fare Gran Turismo 2!

Strategia per la vittoria

Uno degli elementi più notevoli di Gran Turismo 2 è il suo manuale delle istruzioni. Oltre alle consuete spiegazioni, comprende anche una guida strategica completa!







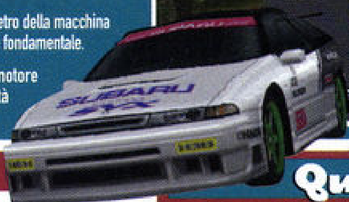




▲ Per mantenere la trazione è indispensabile accelerare e frenare dolcemente.

◄ Mantenere il controllo del retro della macchina durante una slittata in curva è fondamentale.

► Anche la posizione del motore influisce sulla manovrabilità dell'auto.



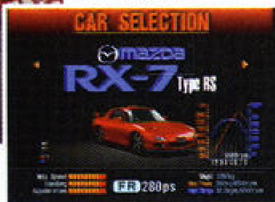
Mettiamoci mano

Il divertimento che si prova nel manipolare la propria macchina preferita è infinito. È incredibile quanto ci affezioneremo al nostro bolide!





▲ Qualsiasi umile macinino può essere trasformato in un diavolo della pista con l'aggiunta dei numerosi accessori.

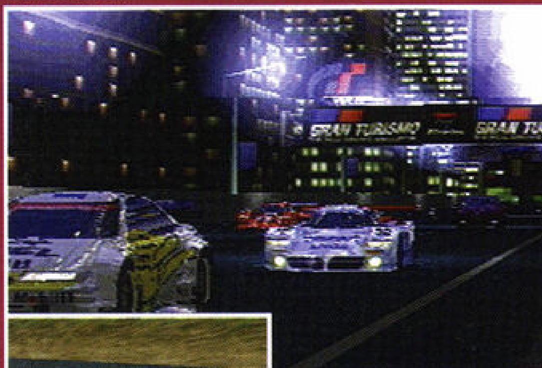


▲ Perfino la Jaguar si trasformerà in un potente bolide da gara quando l'avremo messa a punto come si deve.

Quante modalità

Chiunque è capace di mettere insieme un mucchio di piste e di macchine, ma Gran Turismo 2 fa molto di più, regalandoci una marea di modalità diverse e di prove che abbracciano ogni singolo elemento del mondo dei motori. C'è tutto, dalle fiammanti super-macchine alle gare di spider. Questo gioco potrà durarci una vita!







▲ Quando avremo messo insieme l'abilità e il denaro necessari... ci attenderanno le super-macchine!

◄ Non dimentichiamo però l'onesta Ford Ka, con la quale probabilmente inizieremo il gioco.

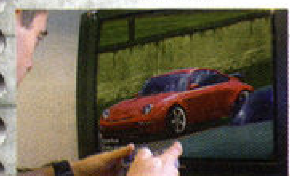
Prime impressioni

Bolide mangia-strada o macinino a pedali?

Prima impressione? Che gioco favoloso. Seconda impressione? Che peccato che non l'abbiano fatto uscire in tempo per Natale. Terza impressione? Beh... Gran Turismo 2 è un'opera straordinaria, non c'è dubbio, ma le prime occhiate non ci hanno



esattamente deliziati... Il motivo? Il fatto è che nell'aspetto Gran Turismo 2 è rimasto sostanzialmente invariato. La risoluzione dello schermo è la stessa, sulla pista ci sono sempre e solo altre cinque macchine e anche l'aspetto e la manovrabilità dei veicoli sono praticamente identici a quelli del best-seller originale. Sarebbe dunque comprensibile se ci convincessimo che Gran Turismo 2 non costituisce poi un grande progresso rispetto al suo predecessore. Comprensibile, sì... ma tremendamente



sbagliato. Invece di perdere tempo nel tentativo impossibile di migliorare quello che era già il miglior gioco di corse mai apparso, Gran Turismo 2 si limita a quadruplicare le dimensioni del titolo originale. Stiamo parlando di 1000 macchine, oltre 20 piste e una quantità praticamente incalcolabile di nuove modalità e nuovi eventi. Le nuove macchine sono fantastiche. Le nuove piste sono strutturate in modo brillante e splendidamente realizzate. Quanto alle nuove modalità, in particolare quella dedicata al rally, sono sufficienti a fare di Gran Turismo 2 un acquisto d'obbligo.

il pagellino

\+ Il miglior gioco di corse di tutti i tempi... moltiplicato per quattro.

− Non è particolarmente superiore al Gran Turismo originale quanto ad aspetto e maneggevolezza.

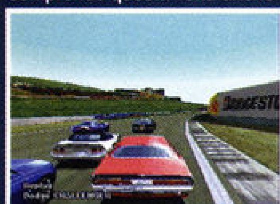
quando uscirà?

La versione che abbiamo provato era completa, fatta eccezione per la colonna sonora europea e la conversione PAL.

Prepariamoci a una colossale recensione della versione giapponese il mese prossimo!

L'americanata...

Allo scopo di soddisfare i giocatori d'oltreoceano e di controbilanciare i numerosi fiammanti modelli giapponesi ed europei, il gioco comprende questa volta anche una quantità sorprendente di macchine americane. Per il 90% si tratta di catorci pazzeschi...



▲ Cos'è, Driver in versione da gara? La manovrabilità di queste macchine fa schifo!



▲ Detto questo, non c'è nulla di più spettacolare di questa Ford Mustang. Mmm!



▲ Le telecamere dei replay ci permettono di girare un film di inseguimenti automobilistici!



▲ Grazie mille, preferiamo i modelli europei e i bolidi giapponesi.



MESSIAH

Il mondo delle stranezze religiose ha un nuovo protagonista: è arrivato un Messia, ma non è certo come quelli tradizionali. Anzi, è proprio un po' bricconcello...



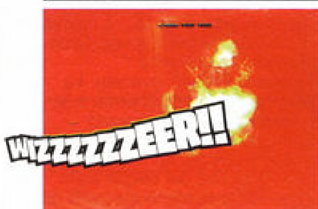








NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





A volte capita che l'uscita di un certo gioco venga pubblicizzata moltissimo, poi ancora, poi ancora un po'. Ci iniziamo quindi a domandare che razza di gioco sarà mai. Per esempio prendiamo Messiah. Sono state annunciate molte date d'uscita, mai rispettate, ma finalmente eccolo qui, o quasi.
Iniziamo a vedere perché se ne parlava così tanto.
C'è un simpatico frugoletto che passa il tempo a possedere le anime della gente, costringendole a commettere delle azioni malvagie, per poi disfarsi dei corpi dopo che hanno subito troppi danni e, infine, andare alla ricerca di carne fresca. Ok, ci sta bene. Resta da vedere se il gioco riesce a essere all'altezza di questa intelligente e stimolante idea di base.
Messiah, un po' come Nomad Soul, è un gioco d'avventura che promette di uscire dagli schemi del genere. Saltare da un corpo all'altro, anche se non è molto gentile, rappresenta una bella novità nello stagnante mondo delle avventure 3D.

Una piccola peste!

Ecco il nostro eroe, Baby Bob, il più tosto e cattivo cherubino del paradiso. Deve capire perché il mondo sta cadendo a pezzi.





▲ Saltiamo addosso al malcapitato oppure assisteremo a una violenta scena di violenza sui minori.



Visto che bell'abitino?

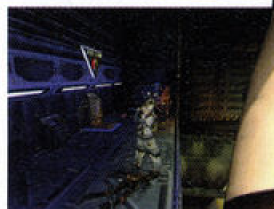
Prenderemmo la 9 mm...

Possediamo qualcuno e prendiamogli le armi! I poliziotti hanno i fucili a pompa, mentre i saldatori hanno delle fiamme ossidriche. Ottimo.





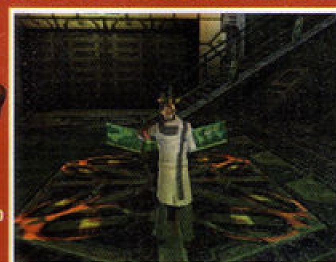
▲ Cerchiamo di non esagerare a sparare perché gli altri corpi potrebbero esserci utili.



▲ A volte gli scontri a fuoco sono inevitabili...

Un lavoro sporco!

La vita è dura. Impossessiamoci del corpo di un ingegnere della nave, tiriamo il freno e subito la polizia verrà a far fuori il compagno di lavoro.



▼ Oops! Volevamo soltanto dare una mano!

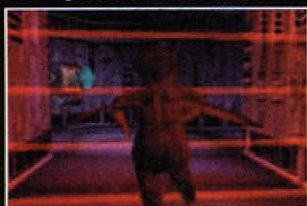


RITAGLIALO E APPENDILO!



È UN BAMBINO!

Non lasciamoci ingannare dall'aspetto innocuo e dai pannolini bagnati. Stiamo alla larga da questo pupo, perché potrebbe entrarci in corpo e costringerci ad ammazzarci.





MESSIAH

MESSIAH

Uomini, donne e altri

Bob non fa il pignolo quando si tratta di entrare nel corpo di qualcuno per succhiarne la linfa vitale. È un ragazzo molto alla mano. C'è una scelta molto ampia di persone da possedere.

Vuoi che balli o che suoni i miei piatti?

◄ Questo ingegnere nucleare è stato preso alle spalle, ecco perché ha quell'espressione stupefatta.

► Se possediamo il corpo di una allegra signorina possiamo sedurre le guardie e cambiare corpo.

◄ Riconosciamo il corpo che possediamo dall'alone che lo circonda.

Nascondino!

Dobbiamo stare attenti quando cambiamo corpo, perché gli altri potrebbero attaccarci se rimaniamo allo scoperto. Sparano anche se si accorgono che siamo entrati in un corpo. Dobbiamo perciò muoverci di nascosto, come piccoli Solid Snake.

▲ Questo sbirro ci ha visti entrare nel corpo di quest'operaio. Non è molto sorpreso.

Un mondo nuovo!

Ci aspettavamo grandi cose da Messiah, dato che sapevamo che il gioco avrebbe presentato un mondo completamente nuovo da esplorare in lungo e in largo. Anche se la giocabilità è più lineare di quanto ci aspettavamo, le ambientazioni che visitiamo sono davvero speciali.

AHHHHHH!!

▲ Se vogliamo prenderci un momento di relax, è meglio andare al bar e ordinare qualcosa di forte. Poi proviamo a entrare nel corpo di una giovane donna.

▲ La tecnologia ha fatto passi da gigante, ma la civiltà è rimasta a un punto morto.

◄ Molte ambientazioni sono completamente nuove e dipingono un futuro superindustrializzato.

Prime impressioni

Un gioco divino o un figlio di un dio minore?

Tutto il gioco è abbellito da tocchi di grande effetto, buone idee e grafica molto elegante. Queste novità si inseriscono nella classica struttura dell'avventura 3D. Questo potrebbe essere un punto a favore. L'idea di un'avventura aperta e completamente esplorabile, anche se molto interessante, potrebbe scoraggiare chi vuole l'azione allo stato puro. Diciamo che Messiah ha una giocabilità molto semplice, tipica dei giochi da sala giochi. Dopo esserci abituati al concetto di passare di corpo in corpo, troveremo subito chiari gli obiettivi del gioco e potremo buttarci in una vera caccia all'uomo in 3D, come in Metal Gear Solid. Sfortunatamente, Messiah è diverso da quello che doveva essere. Ci aspettavamo qualcosa sullo stile di Nomad Soul. Il gioco non è all'altezza delle aspettative e quello che ci viene offerto è, in qualche modo, ordinario. Essere "un buon gioco" non è abbastanza per un titolo tanto atteso. L'aspetto generale è fantastico e ci si gioca bene, ma è molto più lineare di quanto ci potremmo aspettare. Detto questo, è davvero molto interessante l'idea di vestire i panni di un poliziotto, di uno scienziato o di una prostituta nello stesso gioco. Tutto sommato, dovremmo riconsiderare le nostre aspettative e dare una possibilità a Messiah.

il pagellino

\+ Quando arriverà il gioco potremo vestire i panni di molti personaggi...

− Il prodotto finale potrebbe non reggere il peso della grande attesa del pubblico.

quando uscirà?

È possibile provare su Internet il demo giocabile. La versione finale dovrebbe uscire presto.

Abbiamo parlato di Messiah per la prima volta oltre un anno fa, quindi non esiteremo a farlo anche nel prossimo numero.



Guillemot

THE ART OF DRIVING.



Official Licensed Product



FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

La tecnologia per far rombare il tuo PC come una Formula 1!

Ricoperto in gomma a doppia iniezione per un'ergonomia ottimale, equipaggiato con le stesse leve di un'auto Ferrari, il volante che avrai tra le mani è a dir poco incredibile. Il suo motore integrato riproduce fino a 27 effetti di vibrazione combinati o diretti. Tieniti forte!

Scegli una guida completamente manuale grazie alle leve progressive di accelerazione e frenata, o metti i piedi sui pedali a 2 assi, le loro molle resisteranno a qualunque sforzo...

Il morsetto centrale e le due viti di bloccaggio ne garantiscono una perfetta stabilità.

Infine, puoi collegare il tuo Racing Wheel ad una porta seriale o USB, a seconda della dotazione del tuo computer.

Disponibile anche in versione classica per **PC & Mac®** (Racing Wheel) e nelle versioni **PlayStation™ & Nintendo® 64** (Shock² Racing Wheel).

www.guillemot.com



Sarebbe bello tramutarsi in un attimo da stanchi videogiocatori ad atleti di primissimo piano, vero? International Track & Field 2 può diventare il nostro allenatore personale. Chissà come ridurremo le nostre povere dita...

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2



NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





La domanda è: perché mai dovremmo sottoporci a una tortura fisica, premendo a ripetizione i pulsanti, soltanto per muovere un ammasso di poligoni sullo schermo?

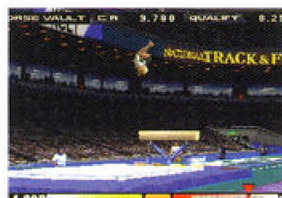
La risposta è ovvia: perché è divertente. Come la tensione in Silent Hill o le gare mozzafiato in un gioco di corse, premere freneticamente i pulsanti in International Track & Field 2, ci dà una sensazione molto realistica, sia che ci troviamo a bordo di una canoa, che solleviamo pesi o che ci tuffiamo dalla piattaforma. È questo che tramuta un normale gioco per più persone in una vera e propria Olimpiade. Ci sono quindici specialità: alcune mettono alla prova la nostra resistenza, altre il tempismo, l'agilità e l'abilità in un determinato sport. Che inizino le gare!

1000 acrobazie!

La specialità più strana è quella del cavallo. Dobbiamo premere i pulsanti in una certa sequenza per effettuare le acrobazie sull'attrezzo, facendo attenzione a premerli nell'ordine e nel momento giusto. Complicato.



▲ Per effettuare il movimento desiderato dobbiamo premere i pulsanti nella giusta sequenza.



▲ L'attacco a palla di cannone! Adesso alza le gambe e si prepara a colpire Ryu al basso ventre.





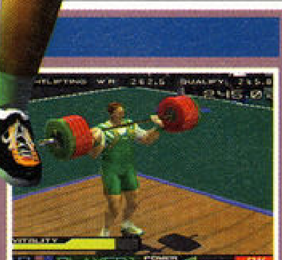
▲ Ammiriamo la grazia dell'atleta tedesca mentre si muove nell'aria e fa una verticale sul cavallo prima di scendere dall'attrezzo.

Una specialità pesante!

Se ci chiediamo che effetto faccia non riuscire a piegare le braccia, allora diamo un'occhiata al sollevamento pesi. Dobbiamo premere velocemente i pulsanti all'inizio, in modo da staccare il bilanciere da terra, e poi calcolare bene il tempo per sollevarlo, prima di premere di nuovo i pulsanti per tenere fermo l'attrezzo.



▲ L'australiano fa un tentativo con il peso minimo d'entrata in gara. Dobbiamo sollevare l'attrezzo al petto per poi spingerlo in alto.



▲ Dobbiamo calcolare con precisione il momento per alzare il bilanciere sulla testa altrimenti, come in questo caso, l'atleta si sbilancia su un lato e fallisce la prova.







▲ Questo tedesco può sembrare incerto, ma è fatto di puro granito!



▲ La prova non termina quando il bilanciere viene alzato sulla testa. Dobbiamo continuare a premere sui tasti per tenerlo sollevato per il tempo necessario.

Una gita in canoa?

Potremmo pensare che la specialità della canoa preveda di premere semplicemente i pulsanti, ma non è così. Tutto dipende dal ritmo, dato che dobbiamo calcolare ogni pressione in maniera esatta per acquistare velocità.





Salto mortale!

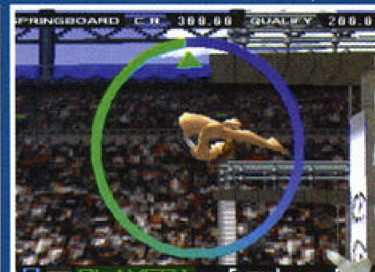
La specialità dei tuffi è un incrocio tra il cavallo e il lancio del martello. Scegliamo il movimento iniziale e quindi calcoliamo il tempo della rotazione usando il cerchio blu che gira. Effettueremo una capriola, ma dobbiamo ricordarci anche di calcolare bene l'entrata in acqua.



▲ Scegliamo l'acrobazia che preferiamo e aggiungiamo delle capriole extra se vogliamo vincere.



▲ Saltiamo su e giù per trovare il ritmo giusto, quindi premiamo sui tasti per far ruotare l'indicatore circolare.



▲ Calcoliamo con esattezza il nostro bilanciamento per terminare la capriola ed entrare in acqua.

Martello!

È molto difficile da imparare, ma bellissimo quando ci si riesce. Questa disciplina richiede una pressione frenetica dei pulsanti ed estrema precisione. Se lasciamo l'attrezzo al momento sbagliato e con un angolo errato, il martello si alzerà in verticale per poi ricaderci in testa violentemente. Ahi.



▲ È facile iniziare la rotazione del martello, ma è molto difficile mollarlo al momento giusto.

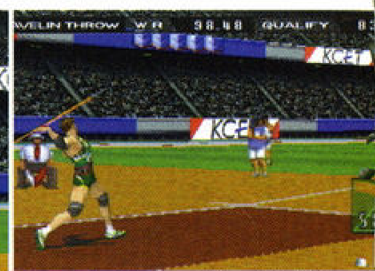


▲ Dobbiamo imparare a contare i giri che facciamo, in modo da sapere quando lasceremo il martello.

Lancio del giavellotto

Il lancio del giavellotto era uno degli sport che preferivamo nel primo gioco e anche questa volta non ci delude. Per effettuare un buon lancio dobbiamo unire velocità, precisione e calcolare un angolo ottimale.





▲ Il momento della verità. Dobbiamo calcolare esattamente l'angolo di lancio per non fare una figura misera.

▲ Il giavellotto vola nella stratosfera. Questo sì che è un lancio impressionante.



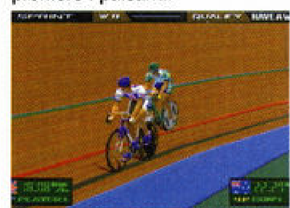
▲ Riviviamo il nostro momento di gloria mentre il giavellotto vola alto con un arco perfetto e colpisce un povero spettatore.



◄ Non sarà il record del mondo, ma resta comunque un ottimo lancio.

Velocità pura!

La destrezza è fondamentale in molte specialità di International Track & Field 2, ma ci sono dei momenti in cui è necessario picchiare come dei forsennati sui pulsanti e basta. Nel nuoto, nella corsa e nelle gare di ciclismo vince chi è più veloce a premere i pulsanti.



▲ Possiamo andare su e giù quando pedaliamo, ma più che altro è una questione di velocità di dita.

► Se siamo veloci sui pulsanti siamo in grado di stabilire dei record eccezionali.

▲ I 100 m. È una gara a chi preme più velocemente i pulsanti, punto e basta.





PRIME IMPRESSIONI

Facciamoci le dita e prepariamoci alla gara.

È facile sottovalutare un gioco il cui sistema di controllo si basa esclusivamente sulla pressione ripetuta e velocissima dei pulsanti.

Come nel primo International Track & Field, tuttavia, Konami sembra essere riuscita a creare un equilibrio tra lo sforzo fisico, il ritmo e il tempismo. Probabilmente la modalità per un giocatore non fa una grande impressione, ma International Track & Field 2 da il meglio di sé quando è usato con un gruppo di amici in modalità per più giocatori. È divertentissimo vedere un amico che prova a fare un tuffo rovesciato dal trampolino e poi dà una bella "panciata" in acqua. Ovviamente dopo di lui tocca a noi e ci accorgiamo subito che è tutt'altro che facile effettuare un movimento coordinato: altro che premere velocemente i pulsanti e basta! Le nuove specialità sono un'aggiunta benvenuta e il cavallo offre un livello di difficoltà notevole. Anche dal punto di vista visivo International Track & Field 2 ha fatto dei passi avanti rispetto al suo predecessore. Possiamo in pratica capire quando al pesista sta per uscire l'ernia osservandone lo sforzo sul volto, o condividere la disperazione di un atleta che si tiene la testa tra le mani o prende a calci la sabbia dopo essere stato squalificato. Sembra che Konami sia riuscita a migliorare le varie specialità, ma è rimasta fedele allo spirito del gioco originale, il che è una buona notizia per chi vuole fare un po' di moto virtuale.

il pagellino

\+ Perfetto per quattro giocatori. Le nuove specialità ci danno un'occasione in più per metterci in ridicolo.

− La modalità per un giocatore non è eccezionale. Meglio chiamare qualche amico.

quando uscirà?

Konami sta apportando gli ultimi ritocchi al gioco, in modo da renderlo il più coinvolgente possibile.

Speriamo di pubblicare una recensione completa di questo "spacca-pulsanti" nel prossimo numero.

Menù Sierra:

SIERRA li cucina, LEADER li sforna e tu puoi... divorarli!
Il menù è a base di strategia, azione, avventura, sport e dosi abbondanti di divertimento.
Buon appetito!

SWAT 3 CLOSE QUARTERS BATTLE

Nessun altro ha così tante combinazioni tattiche e azioni così intense! Le 20 missioni, ambientate nella Los Angeles del 2005, sono così vere che ti sembrerà di esserci!

FARAON

E' un appassionante viaggio, ma anche il primo programma di costruzione di città ambientato nell'Antico Egitto: un'avventura strategica senza precedenti con cui potrai ricostruire la storia!

GABRIEL KNIGHT 3

Basato su fatti realmente accaduti, è un mistero che nessuno (storici, religiosi, ricercatori dell'occulto, cacciatori di tesori) è mai riuscito a risolvere... Ci riuscirai tu?

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

E' l'add-on ufficiale di Half Life, quello che 50 riviste internazionali hanno eletto "gioco dell'anno": nuove campagne, nuove cartine-killer multiplayer e nuove armi da sperimentare!

HOMEWORLD

Grossi guai nella tua galassia a spirale... E' il momento di reagire, e puoi farlo con quello che è stato definito "il più innovativo, vasto e divertente gioco di strategia mai prodotto"!

Edgar Torronteras' eXtreme Biker

Edgard Torronteras è "l'uomo più pazzo che sia mai stato visto su due ruote"! Un motore potentissimo e un sistema stunt dinamico garantiscono le acrobazie più... perverse.

SIERRA

- Strategia agrodolce
- Avventura all'arrabbiata
- Polpette di sport





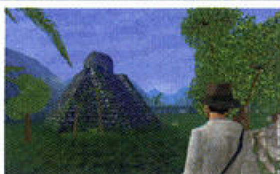
Tum, ta, tum, tum. Parapaaaaa! Indy! Ti attendono grandi pericoli! Fai attenzione all'uomo con il joypad e il PC... ti porterà verso un tremendo pericolo! Se fossi in te, arrafferei l'idolo e me la darei a gambe... in fretta!

INDIANA JONES & LA MACCHINA INFERNALE



NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





Dopo aver illuminato il mondo intero con i suoi film d'azione, Indiana Jones si è gradualmente messo a riposo nel mondo dei videogiochi. Un giochino punta-e-clicca qui, un'avventura là... poi, una certa signorina Croft è riuscita a batterlo nel suo stesso campo. Ora, però, il re del cappello e della frusta è deciso a prendersi la rivincita!

Ciò con cui abbiamo a che fare, qui, è una sorta di Tomb Raider con il vero 'razziatore di tombe' originale, Mr Indiana Jones. Il titolo è stato realizzato da LucasArts, ovvero dalla stessa casa produttrice dei film, perciò possiamo aspettarci che le trame entusiasmanti e l'attenzione ai dettagli delle pellicole vengano riversate anche sul videogioco! La cosa si preannuncia decisamente allettante... La trama ruota intorno all'episodio biblico della Torre di Babele, costruita allo scopo di collegare la terra con il paradiso, ma condannata al fallimento dalla volontà divina... e alla mitica 'macchina infernale' utilizzata per la sua costruzione. Per sete di avventura e di bottino, Indy affronterà quindi 17 ambientazioni diverse sparse in tutto il mondo, con sparatorie, interruttori da azionare, corse e salti. Insomma, Tomb Raider... con il cappello in testa!

Premi quell'interruttore!

Invece di limitarsi a scaraventarci addosso un'orda di leopardi dopo l'altra, il gioco ci serve astuti enigmi a scadenze regolari.





▲ Tutti gli enigmi richiedono l'inserimento di oggetti specifici al posto giusto e l'utilizzo di interruttori nascosti.

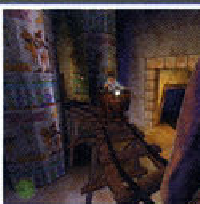


Mi dai uno strappo?

Per salvarsi la pelle, Indy non disdegna un passaggio quando è possibile. Elicotteri, jeep... a noi la scelta.



▲ L'elicottero si presenta al termine del primo livello, per condurre Indy a quello successivo.



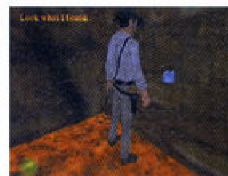
▲ Scorribande su un carrello da miniera...



Manufatti...

Nel suo tentativo di riportare alla luce la macchina infernale, Indy tiene d'occhio anche altri manufatti nascosti, che gli permettono di aumentare il suo punteggio.

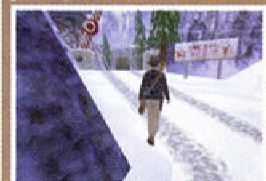




▲ È incredibile quello che si può trovare in giro per le tombe di questi tempi...

In vacanza!

Certo che questo tizio ne ha fatta di strada, eh? Dalle lande ghiacciate della Russia alle tombe Inca invase dalla lava... Fortunatamente, il suo cappellone termico gli tiene calda la testa e togliendogli o infilandogli il giubbotto potremo mantenere la sua temperatura corporea esattamente al livello giusto per l'azione!



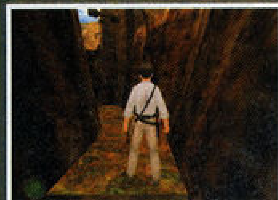
▲ Nemmeno un'arrampicata in mezzo al ghiaccio può fermare Indiana Jones. È una macchina da esplorazione!

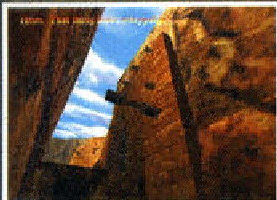


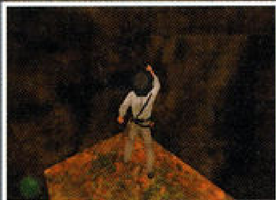
▲ Gran parte del divertimento, però, è legata all'esplorazione di tombe spettrali. Favoloso.

Un uomo e la sua frusta!

Indiana Jones non sarebbe tale, naturalmente, senza la sua immancabile striscia di cuoio. Sono disponibili anche altre armi come pistole e mitra, ma è la fedele frusta l'attrezzo più utile, che può essere utilizzato sia come arma sia come mezzo per risolvere gli enigmi.


▲ Oh-oh. Il cammino di Indy è sbarrato. Non riuscirà mai ad arrampicarsi su quel blocco.

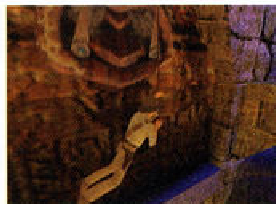

▲ Ehi, ma cosa c'è lassù? Se solo avessimo la nostra fedele frusta... Ehi, ma ce l'abbiamo!


▲ Piazziamoci nel punto giusto, usiamo la frusta e Indy se la caverà automaticamente.


▲ Indy si issa con la frusta. Occhio agli altri elementi raggiungibili con la frusta!

Avrai un bel da fare, Jones...

A tenere occupato Indy nel gioco non ci sono soltanto i numerosi enigmi. Lungo il cammino avrà anche un bel po' di precipizi da superare appeso a una corda e di cattivi da fare fuori.









▲ I nemici tendono a presentarsi isolati e non sono esattamente dei geni.

◄ Le sparatorie sono abbastanza elementari... ma divertentissime. Prendi questa, perfido sconosciuto!

► Adesso siamo a buon punto. Questo robot è un boss di fine livello.

Se sa farlo Lara...

OK, l'aspetto e l'azione del gioco sono uguali a quelli di Tomb Raider. Ciò che stupisce è quanto il nostro Indy sia simile a Lara. Ha le stesse identiche mosse: scarta di lato, nuota, corre, si appende, striscia e salta. È soltanto un po' meno acrobatico. Insomma, dopotutto ha una certa età...


▲ Indy si sposta a forza di braccia come Lara. La schivata laterale è altrettanto importante che in Tomb Raider.


▲ Sembra familiare? Il vecchio trucco del bambù legato al muro permette a Indy di arrampicarsi e procedere avanzando di lato.


▲ Nuotare in mezzo agli squali... Indy si muove esattamente come Lara una volta immerso in acqua.

SERPENTI. IO ODIO I SERPENTI!

Ci sono un sacco di razze ostili da far fuori e un intero zoo di bestiacce da eliminare... compresi gli animaletti preferiti di Indiana Jones: i serpenti. Che razza di fifone!



Come al cinema...

Come è ovvio attendersi da un titolo ispirato a una saga del cinema così importante, The Infernal Machine abbandona spesso Indy per mostrarci il quadro generale della storia, nel più classico stile cinematografico. Tutte le sequenze di intermezzo utilizzano la stessa grafica del gioco.

▲ Sì, esatto! Un enigma alla Tomb Raider, eh?


▲ Non perdiamo tempo: siamo esploratori, no? Esploriamo!

PRIME IMPRESSIONI

L'Arca Perduta... O il Tempio Maledetto?

Indy! Corri, Indy! Questo nuovo videogioco dedicato al tuo grazioso personaggio è veramente niente male! Sia lodato Allah! Certo, non è



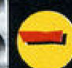
altro che un Tomb Raider con dentro Indiana Jones, ma il fatto che si tratti VERAMENTE di Indy, che lui faccia DAVVERO ciò che faceva nei film e che mentre lo fa si possa ascoltare proprio QUELLA musica rende questa esperienza decisamente esaltante. Purtroppo il vecchio Indy non è agile come Lara e si mostra a tratti un po' impacciato mentre arranca attraverso gli scenari sorprendentemente spigolosi del gioco. Gli autori di Tomb Raider hanno ormai quattro anni di esperienza alle spalle nella



creazione di mondi di gioco realistici e 'organici', mentre i ragazzi alle spalle di Indy sono dei novellini. Questo appare evidente dalla fiducia un po' eccessiva che hanno riposto nelle capacità di mappatura delle texture tridimensionali del PC, mentre avrebbero potuto piazzare effettivamente sullo schermo un po' più dettagli poligonali. Detto questo, il personaggio di Indiana Jones e i vari cattivi hanno tutti un bell'aspetto; peccato soltanto che Harrison Ford non abbia prestato la propria voce a Indy. C'è una marea di enigmi, mentre l'enfasi posta su sequenze di salti e sparatorie è forse minore. Un Tomb Raider più rilassato, dunque, che piacerà senz'altro agli appassionati della serie cinematografica. Dovremmo avere una recensione completa sul prossimo numero.

il pagellino


È il VERO 'razziatore di tombe'! Una specie di film di Indiana Jones interattivo.


Non è rifinito quanto Tomb Raider: The Last Revelation

quando uscirà?

È ultimato e dovrebbe essere già nei negozi quando leggeremo queste righe.

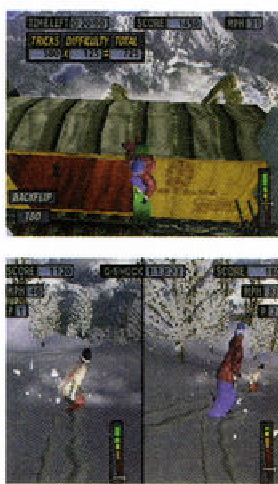

Esamineremo questa avventura di Indiana Jones sul prossimo numero, grazie alla nostra copia giunta in anteprima.

DATI ▶
FORMATO: PLAYSTATION
EDITORE: SONY
IN USCITA A: FEBBRAIO
GENERE: SIMULAZIONE DI SNOWBOARD
PREZZO: N.D.
GIOCATORI: 1-4
SVILUPPATORE: IDOL MINDS
ALTRE VERSIONI: NESSUNA



Sono spericolati. Cavalcano delle tavole per guadagnarsi da vivere. Tutto qui. Ma allora, com'è che siamo già al quarto titolo della serie? Indossiamo guanti e giacche impermeabili...

COOL BOARDERS 4



NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!



Ehi ragazzi, credo di avercela fatta!

Cool Boarders era una buona idea, realizzata però non troppo bene. Quando ha pubblicato Cool Boarders 3, Sony era ormai riuscita a mettere tutto più o meno a posto. Il che introduce la domanda: che senso ha, esattamente, Cool Boarders 4? Beh...

Noteremo che questa volta i tipi a bordo delle tavole sono persone reali: potremo quindi scegliere tra professionisti dello snowboard molto famosi, come Jim Rippey e JP Walker. Già... Ci sono inoltre numerosi nuovi trucchi, più 30 piste sparse sulle pendici di cinque nuove montagne! Uau! Le modalità offrono di tutto, dalle gare di velocità pura alle acrobazie sull'half-pipe, comprese tutte le possibili vie di mezzo. Gli elementi migliori di Cool Boarders 3 sono ovviamente stati conservati, ma anche migliorati in modo da dare vita a quello che dovrebbe piazzarsi come il titolo di snowboard definitivo per la PlayStation. Anche gli ostacoli sono molto più numerosi che in passato, perciò per conquistare il vantaggio sugli avversari sarà essenziale imparare a conoscere ogni pista. In particolare, sarà importantissimo sapere dove c'è la neve fresca... davvero, non scherziamo! Se decideremo di scendere in pista, assicuriamoci di mantenerci sulla neve fresca. Se dovesse venirci voglia di infilare una scorciatoia o di tagliare un paio di curve, rischieremo di ritrovarci immersi nella neve fino al collo. Il che non si limiterà a fare di noi dei veri buffoni, ma ci farà anche perdere la gara. Meglio evitare, quindi. Il gioco non sembra offrire particolari innovazioni rispetto alle sue incarnazioni precedenti, ma se non ne abbiamo già una Cool Boarders 4 è decisamente allettante...

In compagnia!

Tra le nostre preferite c'è la modalità CBX, a cui possono prendere parte fino a quattro giocatori. Qui non sono necessarie né finezze né acrobazie. Si tratta di una corsa a perdifiato verso il traguardo, in cui è perfettamente legale sbattere gli avversari fuori pista... Grandioso!



▲ Avremo un secondo di penalità per ogni porta che mancheremo, perciò riuscire a centrarle tutte è importante... almeno quanto pestare in testa gli avversari.

Occhi aperti!

Se non riusciremo a ricordarci nient'altro, teniamo a mente almeno questo: evitiamo di schiantarci! Sia che finiamo diritti contro gli alberi, sia che piombiamo nella neve con la testa, il risultato sarà una perdita di punti e di tempo.



In volo...

Il succo del gioco consiste nell'effettuare acrobazie. La modalità Trickmaster ci permette di impadronirci dei trucchi con una curva di apprendimento graduale: si inizia con i tailgrab e i salti a 360°. Quando avremo imparato questi riusciremo presto a produrci in ogni genere di acrobazie.





▲ Otterremo punti da un'acrobazia solo se riusciremo ad atterrare correttamente.

◀ Se atterreremo di testa sentiremo uno schiocco appropriato.

Acrobazie!

Ci sono un sacco di splendidi half pipe su cui esibirsi. Sono sempre il posto migliore per un po' di acrobazie...



▲ Sfoderiamo quanti più trucchi possibile prima di raggiungere l'estremità dell'half pipe.



▲ La chiave di tutto sta nel prendere una buona rincorsa evitando di perdere la spinta.



▲ Siamo riusciti a effettuare un triplo salto mortale a 900° al primo tentativo.

il pagellino

➕ Sarà senz'altro il miglior gioco di snowboard per la PlayStation

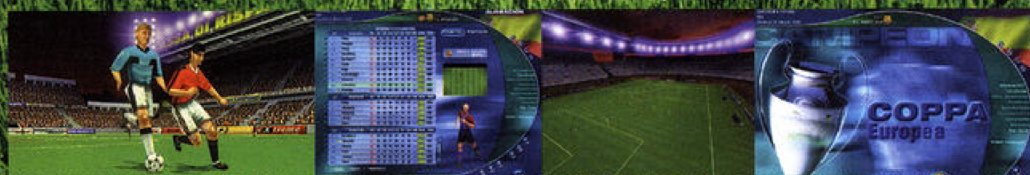
➖ Cool Boarders... 4?! Non è il seguito più indispensabile dell'universo...

quando uscirà?

La versione NTSC è quasi ultimata: manca solo la conversione PAL, dunque.

Pubblicheremo una recensione completa del gioco sul prossimo numero di Games Master.

PER CHI VENDEREBBE L'ANIMA AL CALCIO.



Per chi vuole il gioco più completo mai apparso sulla faccia dei computer: 1.000 squadre mondiali, allenamenti specifici, costruzione personalizzata degli stadi, tutto il campionato italiano di serie A, B e C. E oggi, con un nuovo motore 3D più veloce ed efficace e un database ancora più completo. Convertitevi a PC Calcio 2000: l'estasi è garantita.

PC CALCIO 2000

Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC. © 1999 AIC Associazione Italiana Calciatori.

dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.it



Grandioso! Intrigo, pericolo, mistero, avventura... con le ali! Non gli manca nulla. Non è semplicemente OK, né strepitoso. È un "asso": è Ace Combat.

ACE COMBAT 3



NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





Cosa c'è di meglio del combattimento? Ace Combat, ecco cosa! E cosa c'è di meglio di Ace Combat? Ace Combat 2, naturalmente. Prepariamoci quindi a nuove emozioni con Ace Combat 3!

Le simulazioni di volo non sono la passione di tutti, ma Ace Combat ha trovato una miscela perfetta di realismo da simulazione e combattimento aereo in stile sala giochi. In Ace Combat 3 l'azione, invece di basarsi semplicemente sugli straordinari dettagli, è tenuta insieme da una delicata trama. Siamo in un prossimo futuro: i governi sono ormai caduti e il mondo è controllato dalle multinazionali. I disaccordi tra General Resource e Neucon hanno ormai superato le rispettive sale riunioni e le due compagnie hanno dato inizio ad azioni militari. Il nostro compito di membri delle unità di pace delle Neo Nazioni Unite consiste nel controllare il conflitto in espansione. Presto, però, perderemo la fede nella nostra causa e cominceremo a prendere in considerazione la diserzione. La scelta sarà nostra e la trama del gioco si modificherà in funzione delle nostre azioni. Gli appassionati di Ace Combat 2 saranno in grado di scivolare nuovamente nelle loro postazioni missilistiche senza alcuna difficoltà, ma il nuovo titolo presenta qualche novità. La grafica scorrevolissima ha ricevuto un'ulteriore ripulita e comprende ora un maggior numero di texture. Sulla colonna sonora a base di rock in stile Top Gun è stata inoltre applicata una spruzzata di sintetizzatori. La novità principale in termini di azione di gioco è costituita dal comando analogico di destra, che ci consente di scrutare a 360° intorno al nostro apparecchio: una funzione utilissima per individuare i nemici alle nostre spalle. Questa serie è caratterizzata da costanti progressi e con Ace Combat 3, perfettamente equilibrato in modo da soddisfare tanto i novellini quanto gli assi più consumati, potrebbe essere veramente giunto il momento di prendere il volo. È favoloso!

Ci pensano loro...

Tutti gli apparecchi sono equipaggiati con varie armi, ma gli appassionati della serie sanno bene che i missili teleguidati non bastano mai. Invece di trottare su e giù per il cielo con la mitragliatrice, limitiamoci a inquadrare il bersaglio, fare fuoco e andarcene... ah, che pace!



▲ Potremo cercare di fare i furbi con le armi segrete, ma quando ci troveremo in coda al nemico e lo avremo inquadrato, dovremo proprio mollargli un missile.

Replay al volo!

Namco vuole mettere in risalto il valore del suo prodotto e ha quindi inserito nel gioco un'ottima modalità replay. Oltre ad ammirare il panorama, potremo anche valutare le nostre prestazioni in combattimento.

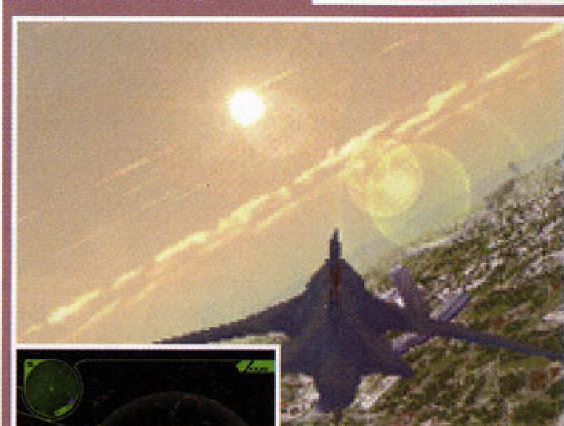


Sebbene il cielo blu non richieda particolari dettagli, una scia di fumo fa la sua figura.

E gli occhiali da sole?

In missione non ci troveremo di fronte soltanto il cielo blu e dovremo quindi adattare la nostra strategia. Le missioni notturne metteranno alla prova le nostre capacità di navigazione e anche il clima ci darà qualche problema. La cosa peggiore, per noi, è stata la luce accecante del Sole.



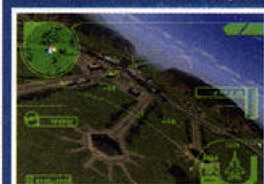


▲ Il futuro è luminoso... portiamoci gli occhiali da sole, quindi, se vogliamo cavarcela.

◀ Bombardiamo la base. Grazie alla copertura delle tenebre non capiranno nemmeno cosa li ha colpiti.

Top Gun!

Le 36 missioni comprendono duelli aerei, attacchi alle basi, incarichi da svolgere entro un limite di tempo e inseguimenti mozzafiato attraverso i canyon.



▲ Anche se saremo membri di una forza di pace, potremo comunque distribuire un po' di legnate.



▲ L'azione ci condurrà attraverso deserti, distese marine e città indifese.



▲ Dipende tutto da chi abbiamo in coda. Teniamoci vicini ai nostri compagni di squadriglia per maggiore sicurezza.

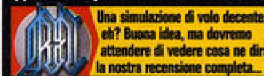
il pagellino

+ Evoluzione di una serie di simulazioni di volo. Anche la trama è coinvolgente.

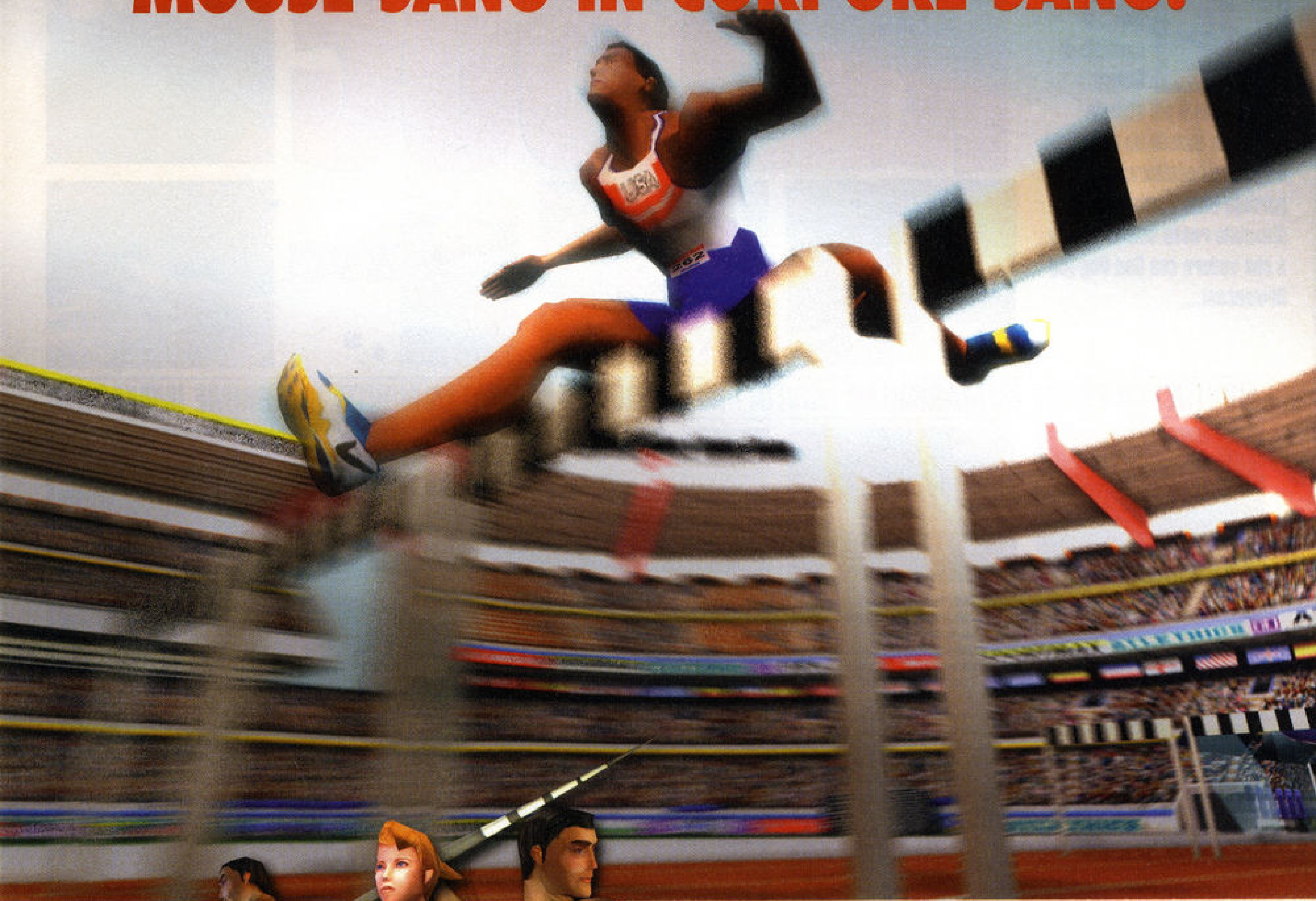
– Le missioni di volo tendono ad annoiare, perciò sarebbe necessaria un po' più di vita...

quando uscirà?

È disponibile da qualche tempo in versione da importazione, perciò speriamo che appaia molto presto una conversione PAL.



Una simulazione di volo decente, eh? Buona idea, ma dovremo attendere di vedere cosa ne dirà la nostra recensione completa...


MOUSE SANO IN CORPORE SANO.

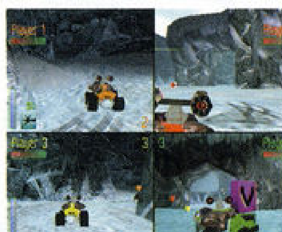


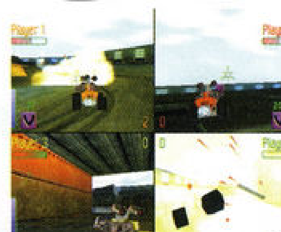
"Giù, bello, giù!". Il cucciolo di Games Master non è più stato lo stesso da quando ha azzannato un nostro redattore: ha perduto tutto il pelo ed è diventato rosso scuro! Niente a che vedere con Red Dog per Dreamcast...

RED DOG





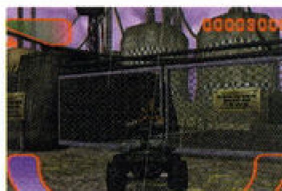






NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





Malgrado "Red Dog" significhi "cane rosso", qui non c'è nulla di rosso e non ci sono nemmeno cani. Niente affatto: Red Dog è uno sparatutto tridimensionale nel quale prenderemo il controllo di un possente veicolo da assalto per... salvare un lontano pianeta da una invasione aliena. Non è esattamente rivoluzionario...

Non serve una trama particolarmente complessa, però: ciò che conta è l'azione di gioco. Sebbene Red Dog non si possa certo considerare rivoluzionario in questo campo, se la cava comunque in modo più che decente. Il nostro veicolo a quattro ruote è provvisto di un arsenale decisamente vario, oltre che di un pratico scudo di energia in grado di respingere i missili in arrivo, consumando tuttavia le nostre risorse. L'aspetto del gioco è all'altezza degli standard del Dreamcast e le colossali esplosioni sono particolarmente suggestive.

Pensare, prima di agire

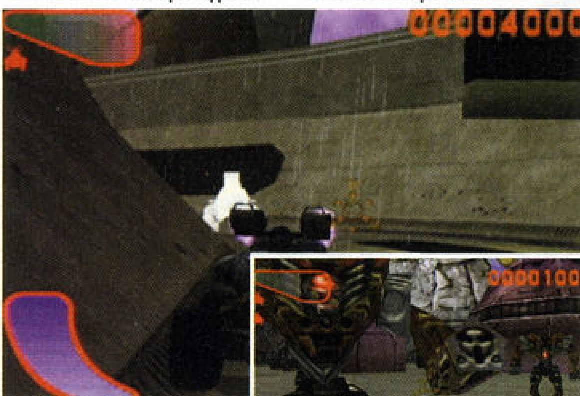
La tentazione di attaccare all'impazzata è forte, ma scopriremo presto che in Red Dog non si dura a lungo senza un approccio un po' più tattico.



▲ L'indicatore in alto a sinistra visualizza i danni che il nostro veicolo può sopportare.



▲ È possibile potenziare i cannoni, rendendoli molto più letali.



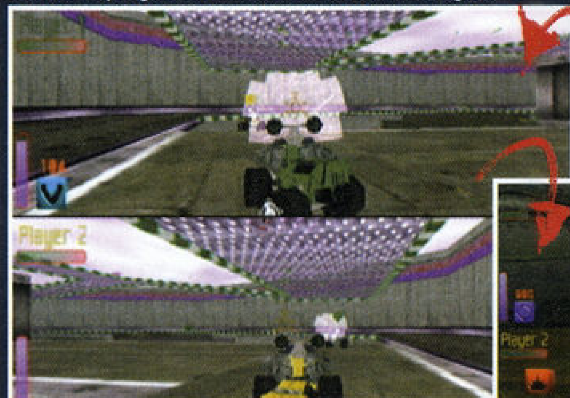
▲ L'indicatore in basso a sinistra segnala la quantità di potenza extra del nostro laser. Quando l'energia sarà esaurita, saremo costretti a ricorrere al nostro schioppo standard.

Gladiatori, pronti!

Red Dog può ospitare fino a quattro giocatori e offre una grande varietà di opzioni per il gioco di gruppo. Le arene sono strutturate in modo adeguato e le armi sono decisamente carine, ma questa modalità è ancora lontana dal regalare l'emozione definitiva a più giocatori di cui il Dreamcast ha bisogno.

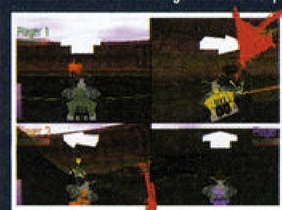


▲ Distruggendo un altro giocatore saremo ricompensati con uno di questi deliziosi power-up. Utilissimi...





▲ Anche quando non potremo vedere gli altri giocatori, una freccia ci indirizzerà nella direzione giusta. È inutile quindi nascondersi in un angolino...





▲ Le arene sono in generale abbastanza piccole, il che scatena carneficine frenetiche!



▲ Bang, bang! L'ambientazione di Red Dog è squisitamente futuribile e retrò. Ricorda un po' i telefilm fantascientifici degli anni '70, tipo Star Trek o Dr Who.

Beep, beep!

La nostra migliore possibilità di cavarcela contro orde di nemici consisterà nell'arretrare il più lentamente possibile, abbattendoli uno per uno. L'unico problema è la mancanza di uno specchietto retrovisore e di qualsiasi dispositivo per visualizzare le insidie alle nostre spalle... attenzione, perciò!





Bonus a barili!

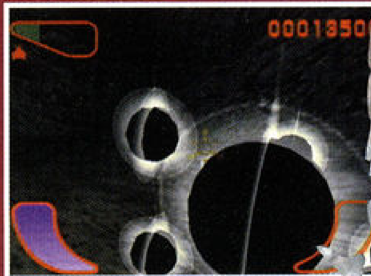
I bonus si celano spesso sotto elementi dello scenario. Se quindi ci imbatteremo in un barile di petrolio, varrà la pena spararagli una raffica, giusto per vedere se c'è dentro qualcosa. Prendere una preziosa icona di energia può essere determinante.



▲ Dobbiamo infilarci in quel tunnel, ma se non coordineremo la manovra finiremo per farci arrostire dal suo scudo di energia!



▲ Questo gingillo aggiunge un pod in più al nostro cannone. Assomiglia un po' al pod di R-Type, ma non vale altrettanto...


▲ Facciamo rotta verso questo Saturno in miniatura e tutto il cioccolato della galassia sarà nostro...

Lo scudo

L'utilizzo strategico dello scudo non ci verrà naturale se apparteniamo alla scuola di pensiero "Aaah, vi ammazzo tutti!!!", ma si rivelerà presto fondamentale se vorremo avere una speranza di cavarcela contro questa feccia aliena. La parola d'ordine, qui, è cautela.


▲ Di fronte ad attacchi come questo non dureremo a lungo se non utilizzeremo lo scudo.


▲ Non esitiamo ad avanzare: la miglior difesa è l'attacco!

Marce basse...

Il nostro veicolo si manovra in modo analogo a una macchina telecomandata di scarsa potenza. Fa un po' di fatica a superare le salite e se la pendenza sarà eccessiva ci toccherà procedere un po' a zigzag.



▲ Noi di Games Master, quando vediamo un muro, dobbiamo per forza cercare di scalarlo... ehm, anche quando non si può.



▲ Quando si percorrono umidi tunnel infestati da enormi ragni mutanti, ci si sente un pochino vulnerabili...




▲ Il nostro piccolo veicolo d'assalto rischia di ribaltarsi...

◄ ...ma per fortuna si raddrizza subito.

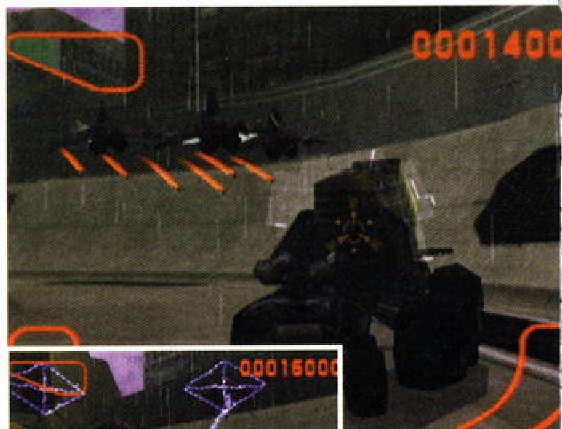
Ce ne sono dappertutto!

Gli invasori alieni ricordano un po' Starship Troopers, Armorines o qualche film di serie B degli anni '50. L'unica cosa che ci serve sapere di loro è questa: se ne vediamo uno muoversi, spariamogli. E occhio a quegli antipatici raggi laser...


▲ Quei ragni potranno apparire abbastanza debolucci, ma sono capaci di infliggerci gravi danni...


▲ Enormi astronavi aliene che ci vomitano addosso fuoco da un'alta quota? Bah, che ci importa?





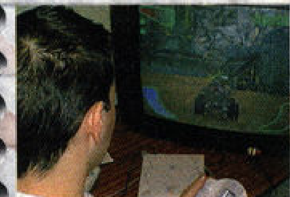
▲ Dovremo passare rapidamente dallo scudo alle armi e viceversa.

◄ Riusciremo a sconfiggere gli orribili alieni?

PRIME IMPRESSIONI

Guerre stellari... o balle spaziali?

Come la maggior parte dei giochi per Dreamcast, Red Dog colpisce immediatamente per il suo aspetto spettacolare. Ha il tipo di ambiente tridimensionale in cui non si vede l'ora di tuffarsi e perdersi per qualche ora di caccia all'alieno. È proprio qui il problema di questo gioco. Malgrado il suo aspetto suggerisca una piena libertà di girovagare per i suoi



panorami extraterrestri, i livelli sono in realtà molto lineari. Qualche percorso alternativo c'è, ma nel complesso c'è un'unica direzione "giusta" da imboccare. Dal canto loro, i nemici non sono particolarmente innovativi: si tratta di un cocktail di insetti mutanti da film di serie B e della classica razione di guardiani robot, carri armati, torrette e astronavi. I livelli, però, malgrado la scarsa libertà di movimento che concedono, sono ben progettati e abbastanza diversi l'uno dall'altro da mantenere elevato l'interesse del giocatore. Inoltre il gioco è sorprendentemente impegnativo. Il nostro veicolo non è in grado di



resistere a molti colpi prima di essere disintegrato e in alcuni livelli occorre molta abilità per sapere quando concentrarsi sul cannoneggiamento di tutto ciò che c'è in vista e quando invece utilizzare lo scudo. Le tre modalità a più giocatori a schermo condiviso sono tutte più che decenti, anche se poco spettacolari. A favore di Red Dog, comunque, si può notare che per il Dreamcast non esiste ancora nulla di paragonabile...

il pagellino

\+ È bello, offre una modalità a più giocatori e non assomiglia a nessun altro gioco per DC.

− La modalità a un giocatore non è esaltante e rischia di diventare noiosa in fretta.

quando uscirà?

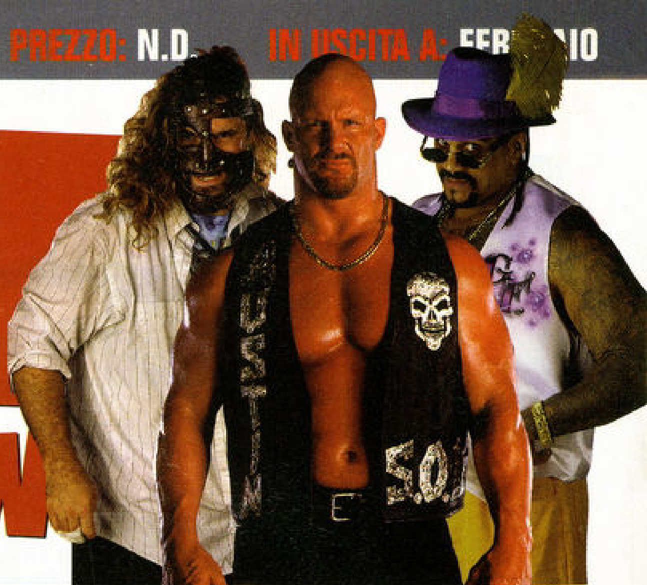
Non uscirà prima della fine di febbraio: alcuni livelli sono ancora in fase di lavorazione.

Il "cane rosso" si rivelerà un botolo spelacchiato o una belva da combattimento? Scopriamolo sul prossimo numero...



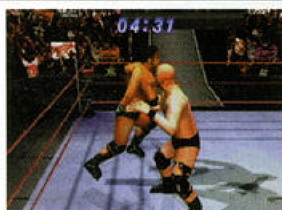
WWF Attitude ha rivoluzionato l'approccio della PlayStation al wrestling, WRESTLEMANIA 2000 ha portato questo sport sul Nintendo 64 e ora THQ si prepara ad assaltare la nostra console con il suo primo gioco di "lotta in mutandoni"...

WWF SMACKDOWN



NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





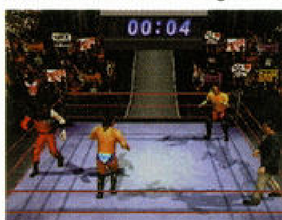


Diamo un'occhiata a queste illustrazioni. Quando le abbiamo viste per la prima volta non credevamo ai nostri occhi. Troppo bello per essere un gioco per PlayStation, no?

No. Dopo aver giocato a lungo con WWF Smackdown possiamo garantire che è veramente bello come sembra, cioè ancora meglio di WWF Attitude per Dreamcast, per essere chiari. Ci sono tutte le nostre superstar preferite, impegnate a randellare con le loro mosse migliori tutti i nostri wrestler più odiati, in una serie di incontri straordinari. WWF Smackdown è tutto qui. Nessun appassionato della serie WWF potrà fare a meno di esaltarsi, ma anche se non siamo appassionati questo potrebbe essere il titolo in grado di farci convertire alla causa.

I fantastici quattro...

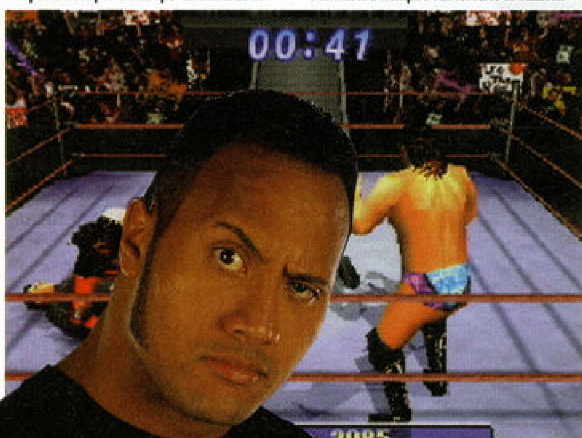
In due si è in compagnia, in tre in gruppo, ma è quattro il numero magico per un incontro di wrestling totalmente fuori controllo. Chi è lo sciagurato che si ritroverà solo contro tre?



▲ Tre wrestler e il boss vestito elegante. Prepariamoci per un bel po' di trambusto.



▲ Potremo uscire dal ring alla ricerca di armi o limitarci a riempire l'avversario di cazzotti.



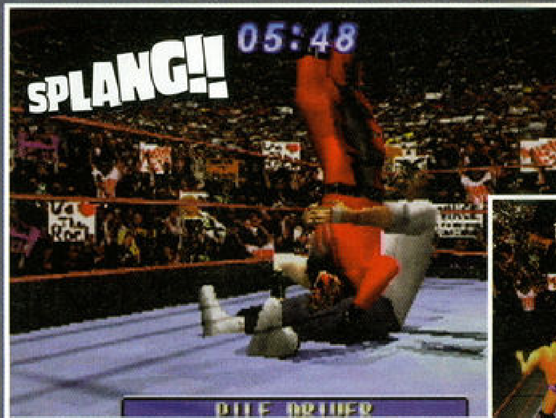
▲ Val Venis sta indietro, pronto a salvare un compagno in difficoltà.

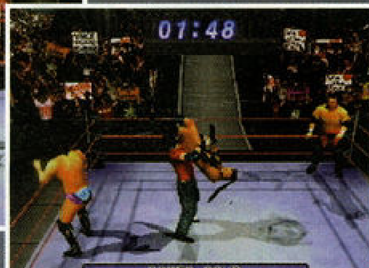
Il fisico non gli manca...

WWF Warzone aveva un bell'aspetto e WWF Attitude era ancora meglio, ma diamo un'occhiata alla grafica che THQ si prepara a iniettare nella nostra PlayStation. Sembra un titolo per Dreamcast, ma non lo è: è su una PlayStation che abbiamo provato il gioco.

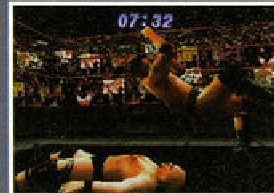


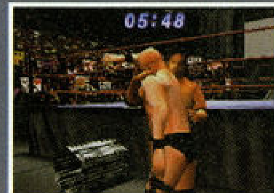
▲ The Rock gli morde una spalla mentre Stone Cold assesta il suo colpo in tutto il suo splendore tridimensionale. Mamma mia!





▲ Si riesce quasi a vedere il sudore che schizza da Mick Foley mentre sferra un pile driver al demoniaco Kane. Uno spettacolo sportivo straordinario.





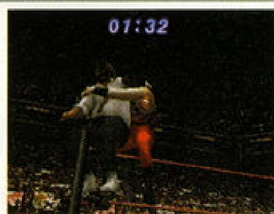
▲ The Rock mette Stone Cold in posizione per un Rock Bottom fuori dal ring.



▲ Si sentono quasi le ossa scricchiolare quando vengono assestati i colpi più possenti. Il Tombstone, in particolare, non è consigliabile per la salute della spina dorsale.

Decollo!

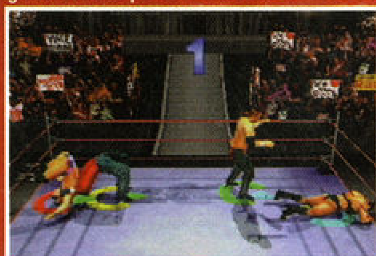
Le mosse spettacolari effettuate dal paletto vengono visualizzate in primo piano, per aumentarne l'effetto spettacolare. Questa, come si dice, deve fare proprio male. È un uccello? È un aereo? No, è quel pazzo di Mick Foley!





Pestiamo il giocatore giusto...

Per evitarci il classico dilemma "Chi cavolo devo attaccare?", THQ ha inserito un'opzione che introduce un indicatore destinato a contrassegnare l'avversario e ci consente anche di scegliere di combattere contro un altro personaggio. Ora non avremo più alcuna giustificazione per aver attaccato il nostro compagno di squadra...



▲ Se non attaccheremo il nostro avversario e non la smetteremo di fissare il pavimento non vinceremo mai l'incontro.



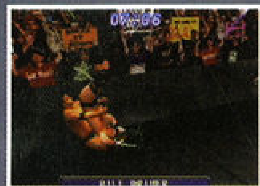
▲ Triple H assalta Chyna mentre questa si trova al tappeto... classica mossa da cattivo. Uno, due, tre... booo!



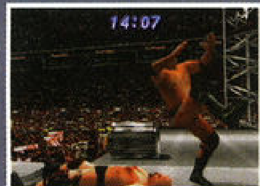
▲ Kane ha preso di mira Mankind, ma in un incontro a quattro servirebbe avere gli occhi anche sulla nuca...

Fuori!

WCW Mayhem di EA ci permette di portare l'azione all'esterno del ring e dietro le quinte. THQ non arriva a tanto, ma potremo comunque combattere fino al Titantron, dove ci attende una marea di armi. Quanto alla possibilità di scaraventare gli avversari fuori dal ring, gli sviluppatori non hanno ancora deciso se concedercela o no.



▲ Combattendo sul cemento potremo contare su una quantità micidiale di armi.



▲ Spostiamoci verso il Titantron per una dose di divertimento veramente spettacolare.

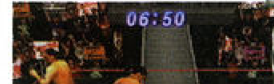
Che dolore!

Ehi, ma cosa succede? Doloroso colpo di scena: gli sviluppatori di WWF Smackdown sembrano avere una insana ossessione per i wrestler che si colpiscono a vicenda nelle zone basse...



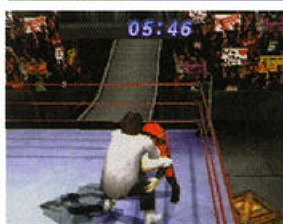


▲ Un colpo basso è sempre un ottimo sistema per rallentare un avversario.



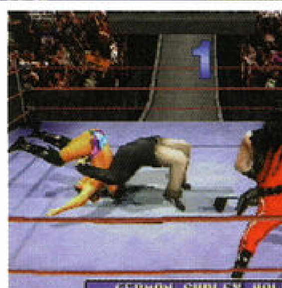


▲ Ehm... preferiremmo non sapere cosa abbia intenzione di fare Hardy.



▲ Mankind si accinge a fare un pile driver, ma il contrattacco di Kane lo lascerà dolorante. Così è la vita sul ring...

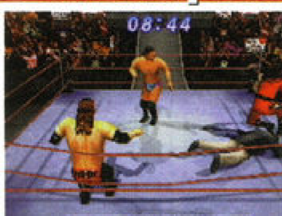




◀ Kane fa cadere il suo avversario sulle ginocchia. Deve fare veramente male...

Talmente vero che fa paura...

Non si è mai vista una banda di poligoni abbigliati in modo pacchiano così simili alle loro controparti reali... che d'altra parte si vestono come personaggi di un videogioco. Lustriamoci gli occhi davanti ad alcuni dei personaggi di WWF Smackdown...



▲ Le corde si tendono al massimo quando un wrestler le utilizza per imprimere maggiore forza alla sua mossa.

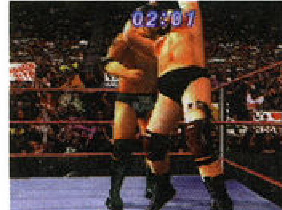


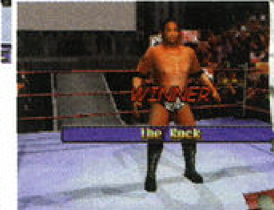
▲ La curva della spina dorsale, lo schianto delle vertebre... ahia!



► Visto? Perfino Vince McMahon si lascia coinvolgere. Uau.



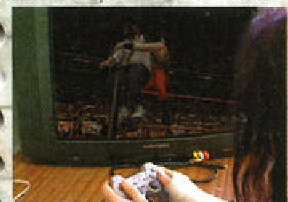




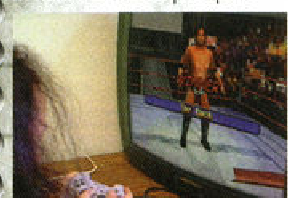
PRIME IMPRESSIONI

Attitude contro Smackdown: chi le dà e chi le prende?

Non passa quasi mese senza che la nostra attenzione sia attirata da un nuovo gioco di wrestling e ce ne sono altri in arrivo, con potenziali titoli UFC,



ECW e dedicati al wrestling femminile. In qualche modo, si direbbe che questi giochi continuino a migliorare. Il primo titolo WWF di THQ per PlayStation è decisamente all'avanguardia rispetto alla concorrenza, con i suoi giganteschi personaggi ancora più realistici di quelli di Attitude. Come in tutti i prodotti di THQ dedicati al wrestling, è facilissimo effettuare le mosse principali e



con quattro giocatori dentro o fuori dal ring è garantita la rissa più spettacolare. Cosa c'è di nuovo, dunque? Non molto, per il momento. Potremo salire sulla rampa d'ingresso e combattere sotto il Titantron e ovviamente potremo scegliere fra vari nuovi tipi di incontro: quali saranno esattamente rimane da vedere. La velocità è stata aumentata ed è stata dedicata maggiore attenzione ai comportamenti caratteristici dei personaggi. Questa versione provvisoria promette bene e si direbbe che WWF Attitude si stia godendo i suoi ultimi mesi in carica come gioco di wrestling per PlayStation numero uno: l'ultimo prodotto di THQ sembra destinato a dargli una bella lezione. Quanto a WCW Mayhem... Scordiamocelo.

il pagellino

+ Sarebbe già bastata un normale seguito, ma questo è ancora meglio!

− La popolarità del wrestling dovrà scoppiare come una bolla di sapone, prima o poi...

quando uscirà?

Sono in fase di ultimazione altri personaggi: i primi segni sono promettenti.

Deve fare molta strada prima di uscire, ma avremo altre novità su questo titolo nel prossimo futuro.

IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

DICEMBRE

24	WCW Mayhem	EA	PSX
24	Sports Supercross	Sony	PSX
24	NBA Live	EA	N64
27	Soldier of Fortune	Activision	PC
31	Diablo 2	EA	PC
N.D.	Test Drive 4x4	EA	PSX
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
N.D.	Renegade Racers	GTI	PSX
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	N64
N.D.	NBA Jam	Midway	N64
N.D.	A-10 Warthog	EA	PC
N.D.	Conquest Frontier Wars	Interplay	PC
N.D.	Drakan	GTI	PC
N.D.	Messiah	Interplay	PC
N.D.	Midnight GT	Infogrames	PC
N.D.	Pro X Racing›	GTI	PC
N.D.	Chess '99	Mindscape	PC
N.D.	Year 2K Adventure	Mindscape	PC
N.D.	Test Drive 4x4	EA	PC
N.D.	Casper	Infogrames	GB
N.D.	Dragon's Blood	Sega	DC

GENNAIO

7	South Park Rally	Acclaim	PSX
7	Raven War	GTI	PC
7	Battlezone 2	Activision	PC
7	Interstate '82	Activision	PC
7	Plasma Sword	Sega	DC
7	Red Dog	Sega	DC
7	Take The Bullet	Sega	DC
7	Street Fighter Alpha 3	Virgin	DC
7	Evolution	Ubi Soft	DC
7	Deja Vu 1&2	Ubi Soft	GB
7	Armourines	Acclaim	GB
7	Space Invaders	Activision	GB
14	Godzilla	Nintendo	GB
14	Game & Watch 3	Nintendo	GB
14	Beauty and the Beast	Nintendo	GB
14	GT2	Sony	PSX
14	Snooker	Sony	PSX
14	40 Winks	GTI	N64
14	Asteroids	Activision	N64
14	Battlezone	Crave	N64
14	Paperboy	Activision	N64
14	Resident Evil 2	Virgin	N64
14	Grandmaster Chess	Virgin	PC
14	Carmageddon Rally	SCI	PC
14	Force Commander	Lucasarts	PC
14	Lords of the Realm 3	Sierra	PC
14	USM 2000	Sierra	PC
21	NBA 2000	Sega	DC
21	Virtua Striker 2	Sega	DC
28	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	DC
28	Eagle One	Infogrames	PSX
28	Caesar's Palace 2000	Interplay	PSX
28	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	PSX
28	Jimmy White's Cueball	Interplay	GB
28	NFL 2K	Sega	DC
28	Crazy Taxi	Sega	DC
28	Caesar's Palace 2000	Interplay	DC
28	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	N64
28	South Park Rally	Acclaim	N64
N.D.	Resi Evil: Code Veronica	Capcom	DC
N.D.	Gex 3: Deep Cover	Eidos	N64
N.D.	Beatmania Europe	Konami	PSX
N.D.	Urban Chaos	Eidos	PSX
N.D.	F1 World Gran Prix	Eidos	PC
N.D.	Dark Reign 2	Activision	PC
N.D.	Big Bang	GTI	PC
N.D.	Middle Earth	GTI	PC
N.D.	Navy SEALS	Eidos	PC
N.D.	Marble Madness	Nintendo	GB
N.D.	Babe and Friends	Nintendo	GB
N.D.	Rampage Universal Tour	GTI	GB
N.D.	Micro Machines	C-masters	GB
N.D.	Ready 2 Rumble	Midway	GB

FEBBRAIO

4	Fear Factor	Eidos	PSX
4	X-Men	Virgin	PSX
4	X-Men	Virgin	N64
4	Delta Force 2	Novastorm	PC
11	WWF Smackdown	THQ	PSX
11	ICC Cricket	EA	PSX
11	Starship Troopers	Hasbro	PC
11	Int Track & Field	Konami	GB
12	Formula One	Sony	PSX
17	Star Wars Racer	Lucasarts	DC
18	Prince Naseem Boxing	C-masters	PSX
18	Alien Resurrection	Fox	PSX
18	Baldur's Gate	Interplay	PSX
18	Int Track & Field 2	Konami	PSX
18	ISS Pro Evolution	Konami	PSX
18	Res Evil3: Nemesis	Eidos	PSX
18	Top Gear Rally 2	Nintendo	N64
18	Slave Zero	Infogrames	PC
18	Alien Resurrection	Fox	PC
18	Max Payne	GTI	PC
18	Shogun: Total War	GTI	PC
18	The Sims	EA	PC
19	Smurfs	Infogrames	GB
25	Soul Reaver	Eidos	DC
25	Demolition Racer	Accolade	PC
25	Road Rash Unchained	EA	PSX
25	Saboteur	Eidos	PSX
25	Nightmare Creatures 2	Kalisto	N64
28	Resident Evil 2	Virgin	DC
N.D.	Fighting Force 64	Eidos	N64
N.D.	Starcraft 64	NINTENDO	N64
N.D.	Mario Party	Nintendo	N64
N.D.	Pokémon Pinball	NINTENDO	GB
N.D.	Billy Bob's Huntin'	GTI	PSX
N.D.	MK Trilogy	Platinum	PSX
N.D.	Apocalypse	Platinum	PSX
N.D.	NBA Showtime	Sony	PSX
N.D.	This is Football	Sony	PSX
N.D.	Chess Master 2	Mindscape	PSX
N.D.	Dark Forces 3: Obi Wan	Lucasarts	PC
N.D.	Disciple Sacred Lands	GTI	PC
N.D.	Freelancer	Microsoft	PC
N.D.	Hostile Waters	Rage	PC
N.D.	Loose Cannon	Activision	PC
N.D.	Rally Masters	Infogrames	PC
N.D.	Team Fortress 2	Sierra	PC
N.D.	Starlancer	Microsoft	PC
N.D.	Septerra Core	Microsoft	PC
N.D.	Star Trek – Armada	Activision	PC
N.D.	Star Trek – Voyager Elite	Activision	PC
N.D.	Star Trek – First Contact	Activision	PC
N.D.	Star Trek – Insurrection	Activision	PC
N.D.	Sheep	Infogrames	PC
N.D.	Age of Wonders	Micro	PC
N.D.	Splinter	Strolmo	PC
N.D.	Disciples: Sacred Lands	Mirco	PC
N.D.	Duke Nukem Forever	GT	PC
N.D.	Premier Manager 2K	Infogrames	PC
N.D.	Mercedes Truck	Micro	PC

In uscita in Giappone

Cosa aspettano in Giappone...

GEN	Code: Veronica	Sega	DC

L'influenza di Capcom allunga la sua ombra sul Dreamcast, lasciandosi dietro una scia di bocche spalancate...

N.D.	PlayStation2	Sony	PS2

Sentito? È il rombo del futuro, che si prepara a sfrecciare per il mondo calpestando gli avversari.

N.D.	DC online	Sega	DC

I primi titoli on-line faranno del conflitto mondiale una possibilità veramente accessibile. Potremo dominare il mondo...

MAG	Zelda Gaiden	Nintendo	N64

Link è di ritorno e dovrà combattere contro il tempo per salvare il suo pianeta in pericolo. Capperi...

LA PAURA NON È UNA SCELTA

fear effect

EIDOS
INTERACTIVE

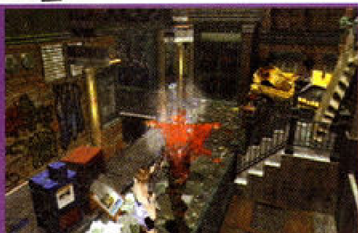




Attenzione a non perdere questi!

Attenzione, c'è un nuovo mondo là fuori...

È il momento di metterci sotto a giocare seriamente, per far calare il grasso in eccesso accumulato sulle dita durante le varie festività di dicembre e gennaio. Per aiutarci nel proposito di "giocare fino a farci andare insieme gli occhi" nel corso di tutto il 2000, ecco un paio di titoli veramente straordinari, che ci faranno sbavare fino al mese prossimo. Avanti!



FEB | Resident Evil 3 | Capcom | PSX

Raccoon City è in rovina e i suoi abitanti zombi sono tornati per divertirsi un po'. Li adoriamo...



APR | Perfect Dark | Rare | N64

Joanna viene risucchiata in un mondo sotterraneo popolato da intrighi. Siamo invitati anche noi...

N.D.	MDK 2	Interplay	DC
N.D.	Metropolis Street Racer	Sega	DC

MARZO

3	Teletubbies	THQ	PSX
3	World Cup Rugby	EA	PC
10	Mario Artist & Camera	NINTENDO	N64
17	Spiderman	Activision	PSX
17	Spiderman	Activision	N64
N.D.	Top Gear Hyperbike	THQ	N64
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	N64
N.D.	Pokémon Snap	NINTENDO	N64
N.D.	Pokémon Stadium	NINTENDO	N64
N.D.	Ridge Racer 64	Namco	N64
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PSX
N.D.	Vampire Masquerade	Activision	PC
N.D.	Babylon 5	Interplay	PC
N.D.	Incoming Forces	Infogrames	PC
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PC
N.D.	Alice in Wonderland	Disney	GB
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	GB

DA CONFERMARE

APR	Pokémon Factory	NINTENDO	N64
APR	Excite Bike	Nintendo	N64
APR	Hydro Thunder	Midway	N64
APR	Perfect Dark	NINTENDO	N64
APR	Conkers Quest	Nintendo	N64
APR	Diakatana	Eidos	N64
APR	Legoland	Lego	PC
APR	Hydro Thunder	Midway	PC
APR	Hydro Thunder	Midway	PSX
APR	Top Gear Rally 2	Nintendo	GB
APR	Bugs' Crazy Castle	Nintendo	GB
MAG	Blaire Witch Project	Take 2	PSX
MAG	PlayStation 2	Sony	PS2
MAG	South Park Rally	Acclaim	DC
MAG	Res Evil Code Veronica	Eidos	DC
MAG	Blaire Witch Project	Take 2	DC
MAG	Hidden & Dangerous	Take 2	DC
MAG	Mickey's Racing	Capcom	N64
MAG	Banjo Tooie	Nintendo	N64
MAG	Zelda Gaiden	NINTENDO	N64
MAG	Prey	Take 2	PC
MAG	Blaire Witch Project	NINTENDO	PC
GIU	Four Wheel Thunder	Midway	DC
GIU	Black & White	EA	PC
GIU	Pokémon Yellow	NINTENDO	GB
GIU	Daikatana	Eidos	GB
N.D.	Actua Soccer 4	Infogrames	PSX
N.D.	Alien Breed Conflict	Infogrames	PSX
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	PSX
N.D.	Castlevania	Konami	PSX
N.D.	C&C Renegade	EA	PSX
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Deadly Pursuit	Fox	PSX
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	PSX
N.D.	Evil Dead	THQ	PSX
N.D.	F1 2000	Sony	PSX
N.D.	FIFA 2001	EA	PSX
N.D.	GTA 3	Take Two	PSX
N.D.	Hogs of War	Infogrames	PSX
N.D.	Ngen	Infogrames	PSX
N.D.	Premier League Stars 2K	EA	PSX
N.D.	Radical Bikers	Infogrames	PSX
N.D.	Ronaldo Football	Infogrames	PSX
N.D.	Test Drive 6	Infogrames	PSX
N.D.	Dune 2000	Virgin	PSX
N.D.	Theme Park World	EA	PSX
N.D.	Tomb Raider 5	Eidos	PSX
N.D.	UFC Fighting	Crave	PSX
N.D.	Wacky Racers	Infogrames	PSX
N.D.	Aliens Vs Predator	Fox	PC
N.D.	Alien Breed Conflict	Infogrames	PC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	PC
N.D.	Shadoman 2	Acclaim	PC
N.D.	C&C Renegade	EA	PC
N.D.	Champ Manager 4	Eidos	PC
N.D.	Evil Dead	THQ	PC
N.D.	F/A 18	EA	PC
N.D.	FIFA 2001	EA	PC
N.D.	Flight Combat	EA	PC
N.D.	GTA 3	Take Two	PC
N.D.	Hidden & Dangerous 2	Take Two	PC
N.D.	Hogs of War	Infogrames	PC
N.D.	Planescape Torment	Interplay	PC
N.D.	Premier League Stars 2K	EA	PC
N.D.	Real Neverending Story	GTI	PC
N.D.	Roller Coaster Tycoon 2	Hasbro	PC
N.D.	Tomb Raider 5	Eidos	PC
N.D.	Pokémon Silver	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Gold	Nintendo	GB
N.D.	Actua Soccer	Infogrames	DC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	DC
N.D.	Baldur's Gate	Interplay	DC
N.D.	Castlevania	Konami	DC
N.D.	Croc	Fox	DC
N.D.	Deadly Pursuit	Fox	DC
N.D.	GTA 3	Take Two	DC
N.D.	Planet of the Apes	Fox	DC
N.D.	Quake 3	Activision	DC
N.D.	Ronaldo Football	Infogrames	DC
N.D.	Shenmue	Sega	DC
N.D.	Speed Devils	Ubisoft	DC
N.D.	Turok	Acclaim	DC
N.D.	UFC Fighting	Crave	DC
N.D.	Wacky Racers	Infogrames	DC
N.D.	Wrestlemania 2000	THQ	DC

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.



NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 803111 Fax 0332 429885

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it

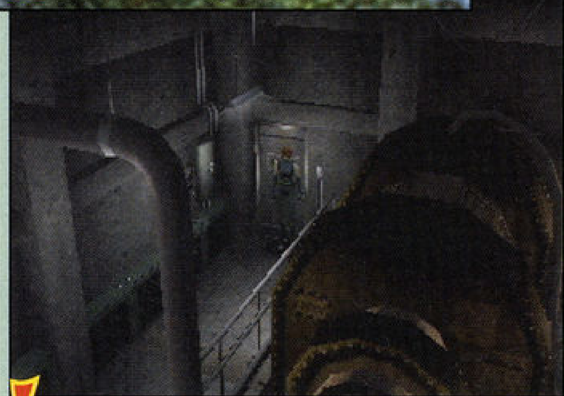




DINO CRISIS

IL NOSTRO GRUPPO DI ESPERTI DI TRUCCHI È TORNATO DALL'ISOLA DI IBIS CON UNA GUIDA COMPLETA AL GIOCO!

1. PRIMO GENERATORE



▲ Una volta all'interno, giriamo intorno al generatore e attiviamo gli interruttori che ha dietro in questa maniera: destra, centro, destra. Sequenza dei colori: rosso, blu, verde, bianco.



▼ Il generatore si attiva e inizia a dare l'energia necessaria al complesso. Torniamo all'interno e scopriamo cos'è successo a Gail.

▲ Giriamo, tiriamo la leva accanto al pannello e guardiamo le quattro batterie tornare al loro posto.

2. CODICE PER L'ARMADIETTO



▲ Dopo aver esplorato l'ufficio principale, andiamo nella stanza accanto e dirigiamoci verso l'armadietto di sicurezza.

▲ Ispezioniamo il cadavere e andiamo verso l'armadietto e usiamo il codice preso nella stanza con gli armadietti (0426)

3. CASSAFORTE NEL SALONE



◀ Due velociraptor ci attaccano vicino alla cassaforte. Uccidiamoli e inseriamo il codice 8159, quindi prendiamo i pezzi aggiuntivi per il fucile.

▼ Non dimentichiamoci di prendere, quando usciamo, l'oggetto che si trovava dietro il dinosauro addormentato.

◀ Evitiamo il velociraptor nel corridoio e prendiamo la prima porta a destra che conduce al salone.

4. SECONDO GENERATORE



▶ Andiamo verso il caricabatterie, togliamo la batteria d'avviamento rossa e mettiamolo accanto agli altri.

◀ Premiamo i seguenti pulsanti: destra, sinistra, centro, destra, centro.

▲ Prendiamo la chiave per il generatore di riserva dalla sala conferenze e usciamo dal complesso, scendendo lungo la scala vicino alla ventola.

5. TUBATURE



▲ Numeriamo in ordine crescente da uno a sei le console.



◄ Premiamo il rosso sulla quarta console, rosso ancora sulla prima, verde sulla quinta, verde sulla seconda, blu sulla sesta...

▲ ...e blu ancora sulla terza. Il generatore di riserva dovrebbe attivarsi.

6. LA GRU

► Non ci sono dei suggerimenti particolari in questo caso, ma se terminiamo la sequenza...

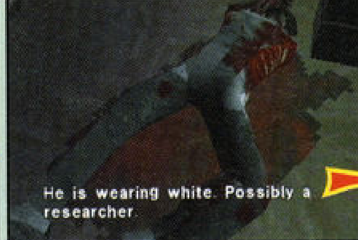


▲ ...facendo cadere una cassa sopra l'altra, la gru conserva il proprio carico...



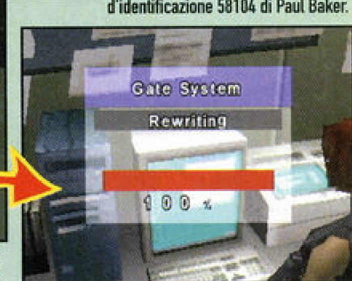
▲ ...e torna al punto di partenza, dandoci così una seconda possibilità per muoverla.

7. TESSERA ID

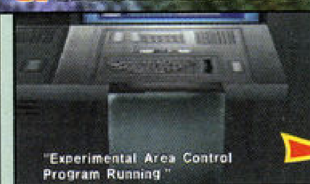


▲ Prendiamo il kit per prendere le impronte digitali e usiamolo sul ricercatore nella stanza dell'ascensore.

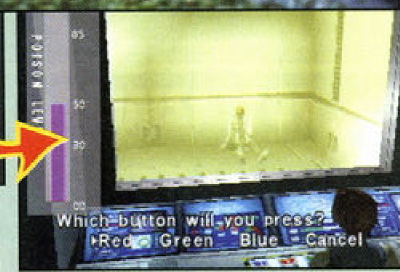
▼ Torniamo all'ufficio e, una volta inserita la tessera, digitiamo il codice d'identificazione 58104 di Paul Baker.



8. ROMPICAPO DELLA STANZA COL GAS



▲ Usiamo il codice 7248 nella stanza dei computer per aprire la porta della stanza col gas. Una volta dentro, andiamo verso il pannello di controllo e premiamo i pulsanti in questa sequenza: rosso, verde, blu, rosso. Il gas scompare e noi possiamo entrare.



▲ Dopo che il Raptor ha attaccato, torniamo nella camera e prendiamo la chiave piccola al cadavere.

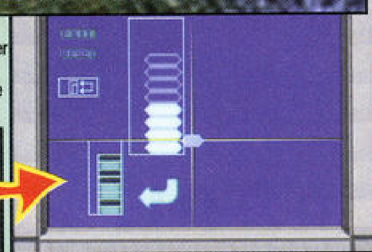
9. LA CHIAVE ELETTRONICA B1



◄ Esaminiamo la chiave elettronica per scoprire il codice necessario ad aprire la banca dati.



► Andiamo nella biblioteca e inseriamo la chiave nello schermo, quindi digitiamo 3695.



▲ Spostiamo il cursore in alto di tre unità e selezioniamo, quindi giù di due, su di una e giù di altre due.

10. IL CODICE



► Inseriamo le chiavi per il pannello di controllo.

▲ Torniamo nella stanza del capo e dirigiamoci verso la teca con le medaglie dietro la scrivania.

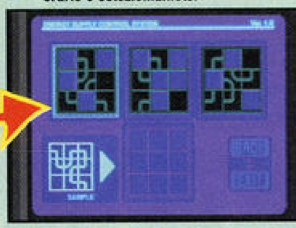
◄ Inseriamo il codice 705037 per aprire la cassaforte. Prendiamo la chiave magnetica L e prepariamoci a una grossa sorpresa.

11. IL PANNELLO



▲ Leviamo il pannello di controllo col cacciavite per scoprire le parti del rompicapo.

▼ Giriamo una volta in senso orario il terzo pezzo da sinistra e selezioniamolo. Selezioniamo, quindi, il primo pezzo senza ruotarlo, poi giriamo una volta il secondo in senso orario e selezioniamolo.



12. LE CASSE



▲ Spostiamo a destra la seconda cassa che incontriamo e giriamole intorno.



▲ Disponiamo le casse così quindi spostiamo l'ultima a destra e, in seguito, quella che le si trova sopra verso l'uscita.

13. LA GRU B3



▲ Dopo avere trovato le tre chiavi della gru, saliamo lungo la scala e dirigiamoci verso la cabina di controllo.

◄ Possiamo usare il trucco del "secondo tentativo" come nel primo rompicapo



▲ Facciamoci largo in mezzo ai container e raggiungiamo il cadavere.

14. GENERATORE DI RISERVA B3



▲ Dopo l'attacco del tirannosauro, prendiamo la batteria bianca dal pannello di controllo e torniamo al generatore di riserva B3.

▲ Adesso possiamo esaminare i cadaveri sull'ascensore grande per trovare il componente DDK.

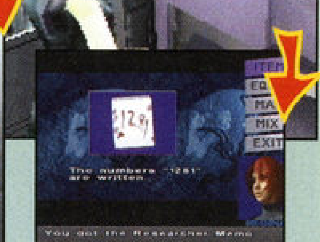
◄ Premiamo una volta i pulsanti A, C e D, quindi tiriamo la leva che si trova lì vicino.

16. POTENZIAMENTO DEL FUCILE

► Nella stanza dell'esperimento dello stabilizzatore dirigiamoci verso la cassaforte nell'angolo.

▼ Otteniamo il codice ispezionando il cadavere dello scienziato nella stanza dell'alta frequenza.





▲ Inseriamo il codice 1281 nella tastiera numerica per ottenere il pezzo per potenziare il fucile.

15. LA CHIAVE



▲ Inseriamo le due chiavi elettroniche nella console che si trova nella stanza per l'identificazione, in modo da avere accesso al rompicapo.



► Scambiamo i blocchi pieni blu con quelli vuoti sopra quelli rossi.

◄ Facciamo in modo che i blocchi siano disposti in maniera speculare. Per esempio, i blocchi blu pieni sopra quelli vuoti e quelli rossi pieni sotto.

17. ROMPICAPO DELL'ENERGIA



▲ Notiamo il meccanismo d'identificazione a pressione palmare. Più tardi possiamo estrarne le impronte digitali di Kirk.



▲ ...quindi selezioniamo il terzo componente e, infine, giriamo il primo in senso antiorario una volta e selezioniamolo.



▲ Giriamo una volta in senso antiorario il secondo pezzo del rompicapo da sinistra e selezioniamolo...



FINALI DIVERSI



▲ Seguiamo Rick o Gail per accedere alla parte finale del gioco. Avremo così due diversi finali "tristi". Tutte e due le volte riusciamo a scappare dal complesso su un hovercraft, ma uno dei protagonisti muore. O il Dr. Kirk o Gail passano a miglior vita.



▲ Per avere il "lieto fine", seguiamo Rick e dirigiamoci al deposito di armi B3, quindi attraversiamo la porta del livello A che prima era chiusa. Dall'altra parte troviamo il Dr. Kirk, un elicottero e un tirannosauro molto affamato.

CODICI PER LA PORTA DDK



Le porte DDK di sicurezza sono sparse lungo tutto il complesso e non è facile trovare i due componenti che le aprono. Dopo averli trovati, inseriamo le due parti del disco d'accesso e otterremo un codice e una schermata per la chiave.



Ecco i codici di cui abbiamo bisogno: DDK H = HEAD, DDK N = NEWCOMER, DDK L = LABORATORY, DDK E = ENERGY, DDK W = WATERWAY, DDK S = STABILIZER e DDK D = DOCTORKIRK.

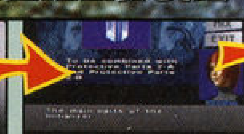
STABILIZZATORE E INIZIALIZZATORE



▲ Entriamo nell'area del magazzino e inseriamo il codice 367204.



▲ Prendiamo i componenti del nucleo dalle due casseforti nella stanza



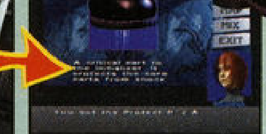
▲ Ci sono tre sezioni diverse per entrambi i componenti



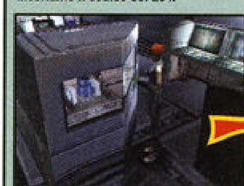
▲ Se inseriamo i codici 0367 e 0204 sui due macchinari...



▲ ... otteniamo altri tre componenti nella stanza dello stabilizzatore



▲ Il P 2-A è il nostro secondo componente per l'inizializzatore



▲ L'ultima sezione si trova nella stanza dell'esperimento dello stabilizzatore.



▲ Usiamo il macchinario che troviamo qui per assemblare i componenti



▲ Basta allineare ogni componente con la linea centrale verde



▲ Torniamo nella terza area e attiviamo per primo lo stabilizzatore...



▲ ...quindi attiviamo l'inizializzatore e poi questo componente...



▲ ... prima di attivare il pannello di controllo dello stabilizzatore.

SERVIZIO SEGRETI

Le armi del paladino della giustizia dei videogiochi tornano più potenti che mai!



MILLE TRUCCHI...
POKEMON (GB)

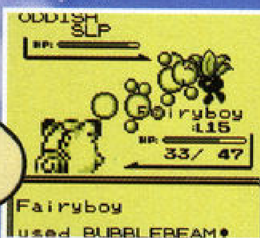


L'uomo a Viridian City
Per fare questo trucco dovremo avere un Pokémon con la capacità di fare surf e un altro con quella di volare. Inoltre dovremo essere già stati a Cinnibar Island. Andiamo quindi alla lista degli oggetti e mettiamo una caramella rara o un altro oggetto al sesto posto della lista usando il pulsante Select. Voliamo fino a Viridian City e parliamo con l'uomo anziano all'estremo nord. Quando ci chiede se abbiamo fretta selezioniamo la risposta negativa. Ci mostrerà quindi come prendere un Weedle comune.

Voliamo quindi a Cinnibar Island, rivolgiamoci a est e quando ne abbiamo raggiunto il limite proseguiamo facendo surf. Contiuiamo a fare surf metà a terra e metà in acqua.Se e quando incontriamo un Missingno o un Pokémon con delle strane lettere e a livello zero, selezioniamo di correre. Premiamo Start e andiamo agli oggetti; vedremo uno strano segno seguito da un nove. Significa che abbiamo 199 oggetti.

Continuiamo a usarlo fino a quando non vediamo un segno *99 che significa che ce ne restano 99. Se c'è un * seguito da uno spazio bianco e da un nove, ne abbiamo più di nove. Lo spazio vuoto è in realtà un simbolo.

Trucco della zona Safari
Questo trucco ci consente di catturare i Pokémon della Zona Safari dall'esterno della Zona Safari e di combatterli e catturarli con normali Pokéballs, Great Balls, Ultra Balls, ecc. Potremo catturare tutti i Pokémon che si troveranno nella zona Safari allo scadere del tempo. Quindi stiamo nell'area in cui vogliamo trovarci e passeggiamo fino a che non scade il tempo. Andiamo poi alle spiaggie a sud di Fuchsia City e raggiungere in surf le isole Seafoam. Stiamo sulla striscia di terra che conduce alla grotta e incontreremo dei Pokémon della zona Safari che potremo combattere e catturare. In questo modo noi siamo riusciti a prendere persino esemplari rari come Scyther e Tauros: grande!



PUMA STREET SOCCER (PSX)

Opzione Super Star
Nella schermata principale (premiamo il pulsante Start per avviare la schermata iniziale) premiamo L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, L1. Dopo aver abilitato i trucchi precedenti, nella stessa schermata premiamo L1, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●. Questo ci darà tre squadre extra fra Galles e Argentina.

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN (PSX)

Codici per vampiri
Mettiamo in pausa il gioco e premiamo L1o R1 mentre inseriamo i codici seguenti:
Ripristina salute: ▼, ●, ▲, ◄, ▲, ◄
Innalza l'indicatore della salute al livello successivo: ►, ●, ◄, ●, ▲, ▼
Innalza l'indicatore della salute al massimo (livello 4): ►, ●, ▼, ▲, ▼, ▲
Fai male a Raziel: ◄, ●, ▲, ▲, ▼
Ripristina l'indicatore di poteri magici: ►, ►, ◄, ●, ►, ▼
Porta l'indicatore di Glyph al massimo: ●, ►, ▼, ►, ▲, ●, ◄
Attiva la capacità Soul Reaver: ▼, ●, L2, ►, ►, ▼, ▼, ◄, ●, ▼, ►

WILD 9 (PSX)

Trucchi elettrici
Salute completa: a qualunque livello, mettiamo in pausa il gioco e premiamo R1, ●, L1, ◄, ●, ●, ●
Modalità Read Bea: Mettiamo in pausa il gioco e premiamo ►, ▲, ◄, ●, ▲, ●, ●
10 Granate: Mettiamo in pausa il gioco e premiamo R1, ●, R1, ►, ●, ►, ●
10 Missili: Mettiamo in pausa il gioco e premiamo ●, ●, R1, ►, ●, ●, ●
Selezione del livello: Mettiamo in pausa il gioco e premiamo ▲, ◄, ▼, R2, ►, ●, ●, poi usciamo dal gioco. Nel menu principale selezioniamo Start e nella schermata del titolo principale troveremo le parole 'start current game'. Selezioniamole e saremo in grado di passare a qualunque livello desideriamo.

CRASH BANDICOOT 2 (PSX)

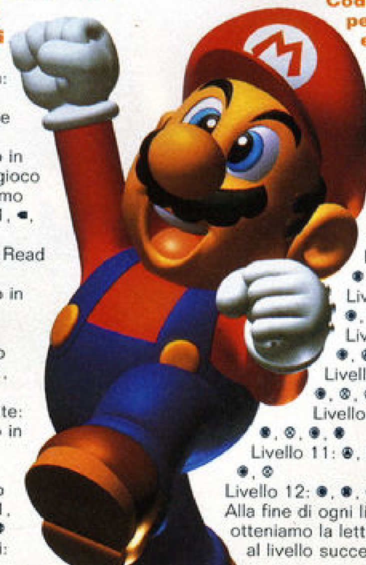
Vite Extra
Al secondo livello vedremo un orso seduto all'aperto. Saltiamoci sopra 10 volte e quindi saltiamoci sopra con la pancia e otterremo dieci vite extra.

DESERT STRIKE (MD)

Password per l'elicottero
Alla schermata delle password, inseriamo i codici che seguono:
Dieci vite: BQQQAEZ
Cinque vite: TQQQLOM
Livello 2: LQOLQRT
Livello 3: ALOLHZK
Livello 4: PTKEFTG

THEME HOSPITAL (PSX)

Codici d'accesso per incidenti ed emergenze
Livello 2: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 3: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 4: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 5: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 6: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 7: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 8: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 9: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 10: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 11: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 12: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Alla fine di ogni livello, quando otteniamo la lettera per passare al livello successivo,



continuiamo a rifiutare l'offerta e il denaro aumenterà a ogni lettera che ci verrà proposta.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT (PSX)

La potenza dei Tesla
Quando giochiamo nei panni dei Sovietici, costruiamo un Tesla Coil, un paio di Power Plant avanzati e un War Factory a distanza ravvicinata. Costruiamo quindi un Heavy Tank e parcheggiamolo affianco al Tesla Coil. Contiuiamo a svolgere i nostri compiti nel gioco e lasciamolo lì dov'è per circa cinque minuti. Usiamolo quindi per attaccare un'unità nemica e le sparerà contro delle scariche elettriche. Il livello di danno che quest'arma produce è molto alto, perciò proteggiamola bene dai nemici.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY (PC)

Accedere direttamente alle Missioni
Inseriamo i codici che seguono nel menu delle password
OX117: Asphalt Jungle
70H90: Dropped out of the Sky
OCOAU: Thor's Hammer
71BAW: Guess who's coming tonight
OW82M: Eagle's Nest



7Z8SK: The Great Escape
O6J2X: Dangerous Friend

TIME CRISIS (PSX)

Bisogna sparare
Se riusciremo a sparare a tutti i barili che rotoleranno verso di noi, saremo trasportati al livello finale. Forza, è ora di sparare!

TEST DRIVE 5 (PSX)

Codici dell'apprendista
Per inserire questi codici, andiamo alla schermata delle opzioni e scriviamoli inserendo degli spazi tra le parole.
Se lo faremo nel modo giusto potremo sentire un forte boato di conferma.
Tutte le macchine della polizia: 'i carry a badge'
Bombe alla nitroglicerina: Inseriamo 'whoooosh' come nome nella schermata dei record e poi suoniamo il clacson.
Frenare a distanza: inseriamo il codice 'remote braking' e poi suoniamo il clacson.
Tutte le piste: 'cup of choice'
Invertire tutte le piste: 'that takes me back'
Macchine più piccole: inseriamo 'mjcim.rc' come nome nella schermata dei record.

TOCA 2 (PSX)

Codici per le macchine
MECHANIC: Tutte le macchine
BIGLEY: Tutti i circuiti
DINKEYBIT: Pista extra
LONGLONG: Corsa da 40 giri
BANGBANG: Modalità Battle
BCASTLE: Rimbalzare contro i muri
LUNAR: Saltare quando ci si scontra

DESTRUCTION DERBY 2 (PSX)

Trucchi vari
MACSrPOO: Tutte le piste e le arene
ToNyPaRk: Crediti (in bizzarri filmati FMV)
CREDITZ: Crediti (in stile disegno animato)

SMALL SOLDIERS (PSX)

Segretì da soldati
Gorgan: ⊗, ⊗, ⊛, ●, ●, ⊗, ●, ⊗
Dimensional Temple: ●, ⊗, ⊛, ●, ●, ●, ●, ⊗
Floating Fortress: ●, ⊗, ⊛, ●, ●, ●, ●, ⊗
Spirit Bog: ⊛, ⊗, ⊛, ●, ●, ⊛, ●, ⊗
Canyon Village: ⊗, ●, ⊛, ●, ●, ⊗, ⊛, ⊗
Creepy Caverns: ●, ●, ⊛, ●, ●, ●, ⊛, ⊗
Space Ship: ●, ●, ⊛, ●, ●, ●, ⊛, ⊗
Hall of Patriots: ⊛, ●, ⊛, ●, ●, ⊛, ⊛, ⊗
Graveyard of War Machines: ⊗, ●, ⊛, ●, ●, ⊗, ⊗, ●
Nuclear Mine: ●, ●, ⊛, ●, ●, ●, ⊗, ●
Launch Centre: ●, ●, ⊛, ●, ●, ●, ⊗, ●
Tutte le armi: Al code centre premiamo: ⊛, ⊛, ●, ●, ●, ⊗, ●, ⊗
Munizioni infinite: Nella schermata delle password premiamo: ⊛, ●, ●, ●, ●, ⊗, ⊛, ●
Invincibilità: Al code centre premiamo: ●, ●, ⊛, ⊛, ●, ⊗, ●, ⊗

Password dei livelli
Livello 1: ⊗, ⊗, ⊛, ●, ●, ⊗, ●, ⊗



Livello 2: ●, ⊗, ⊛, ●, ●, ●, ●, ⊗
Livello 3: ●, ⊗, ⊛, ●, ●, ●, ●, ⊗
Livello 4: ⊛, ⊗, ⊛, ●, ●, ⊛, ●, ⊗
Livello 5: ⊗, ●, ⊛, ●, ●, ⊗, ⊛, ⊗
Livello 6: ●, ●, ⊛, ●, ●, ●, ⊛, ⊗
Livello 7: ●, ●, ⊛, ●, ●, ●, ⊛, ⊗
Livello 8: ⊛, ●, ⊛, ●, ●, ⊛, ⊛, ⊗
Livello 9: ⊗, ●, ⊛, ●, ●, ⊗, ⊗, ●
Livello 10: ●, ●, ⊛, ●, ●, ●, ⊗, ●
Livello 11: ●, ●, ⊛, ●, ●, ●, ⊗, ●
Livello 12: ⊛, ●, ⊛, ●, ●, ⊛, ⊗, ●
Livello 13: ⊗, ⊛, ⊛, ●, ●, ⊗, ●, ●
Livello 14: ●, ⊛, ⊛, ●, ●, ●, ●, ●

AGE OF EMPIRES (PC)

Trucchi per dominare il mondo
Steroids: tutto si evolve in un secondo.
Pepperoni pizza: 1000 unità di cibo (usiamo questo trucco quante volte vogliamo).
Quarry: 1000 unità di pietra
Coinage: 1000 unità d'oro
Woodstock: 1000 unità di legno
Bigdaddy: macchine con i missili
E=mc2tropper: soldato nucleare
Photon man: soldato armato di pistola laser

NINJA: SHADOW OF DARKNESS (PSX)

La via del mistero
Quando compare il messaggio di verifica 'checking memory card' premiamo rapidamente L2 x2, R2 x2. Come conferma che abbiamo inserito il codice con successo apparirà la frase 'Dels Level Cheat On'.
Modalità Baby: Quando nella schermata dei titoli lampeggia la scritta 'Press Start', premiamo L2 x3, Select x3, R2 x3.
Modalità teste, mani e piedi giganti: Premiamo Select x3, L2 x3, Select x3
Tutte le armi: Mettiamo in pausa il gioco e premiamo R2 x3, L2 x3, R2 x3, L2 x6.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN (PSX)

Codici da vampiri
Nel corso della partita inseriamo i seguenti codici per ottenere una serie di benefici:
Rifornimento di sangue: ▲, ►, ●, ●, ▲, ▼, ►, ◄
Pieno di magia: ►, ►, ●, ●, ▲, ▼, ►, ◄

BUST-A-GROOVE (PSX)

Avversario in due dimensioni
Iniziamo una partita a uno o due giocatori e vestiamo i panni di Hamm. Quando comincia il primo scontro, sfoderiamo la nostra mossa Hinder al primo attacco e poi anche al secondo.
La seconda pila di hamburger colpirà il nostro avversario prima che si sia potuto rialzare e per il resto dello scontro rimarrà in due dimensioni!

Combo segrete
Heat: ▲, ▼, ▲, ●
Frida: ▲, ▼, ▲, ●
Strike: ▲, ▲, ◄, ●
Hamm: ▼, ►, ▲, ●
Kelly: ►, ◄, ►, ●
Shorty: ▼, ▼, ▼, ●
Hiro: ►, ▲, ▼, ●
Pinky: ▲, ◄, ▲, ●
Gas-O: ◄, ▼, ►, ▲, ●
Kitty-N: ▼, ▼, ►, ●
Capoaira: ►, ▲, ►, ⊗
Robo-Z: ▲, ▼, ◄, ►, ●
Colombo: ▼, ▼, ▼, ●
Burger Dog: ▼, ►, ▲, ●

Personaggi segreti
Capoaira: Per attivare questo personaggio completiamo una volta il gioco con tutti i personaggi a livello normale.
Robo-Z: Completiamo una volta il gioco con Capoaira, a livello normale.
Burger Dog: Completiamo una volta il gioco con Hamm, a livello normale.



Colombo: Completiamo una volta il gioco con Shorty, a livello normale.

HALF-LIFE (PC)

Armi e munizioni
Per prima cosa per attivare la modalità dei trucchi dobbiamo eseguire il file eseguibile di *Half-Life* (.exe) con hl.exe-console. Carichiamo quindi il gioco e clicchiamo sul nuovo pulsante console nell'angolo in alto a sinistra, per poi scrivere sv_cheats 1. Carichiamo quindi una partita e premiamo il tasto alla sinistra di [1] per poi inserire uno dei seguenti codici:
/god: invincibilità
/noclip: volare attraverso le pareti
/give weapon_357: 357
/give weapon_9mmhandgun: pistola 9mm
/give weapon_crossbow: balestra
/give weapon_crowbar: piede di porco
/give weapon_egon: egon gun
/give weapon_gauss: gauss gun
/give weapon_handgrenade: bomba a mano
/give weapon_hornetgun: hornet gun
/give weapon_rpg: lanciagranate a razzo
/give weapon_glock: glock
/give weapon_mp5: mp5
/give weapon_python: python
/give weapon_shotgun: fucile a pompa
/give weapon_snark: snarks
/give weapon_tripmine: mina
/give item_longjump: modulo longjump
/give item_suit: tuta protettiva
/give ammo_357: 357 munizioni
/give ammo_9mmbox: munizioni 9mm
/give ammo_buckshot: munizioni per il fucile a pompa
/give ammo_rpgclip: rpg
/give ammo_glockclip: glock clip



SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com



QUAKE 3 ARENA LO TROVI ANCHE NEI SEGUENTI PUNTI VENDITA:



Ferri Elettroforniture SS. 17 n° 36 L'Aquila - **CDS Super Store** Viale Amendola - C. C.le Sette Ponti Arezzo - **Media Store Marino** SS 71, Loc. Vallone, 3 Camucia Cortona (AR) - **CDS** SS 29 angolo Via Gramsci San Giovanni Val d'Arno (AR) - **Annoscia** Via Calefati, 160/162 Bari - **Centroluce Orofino** Viale Manzoni, 1Barletta (BA) - **Top Ten** Via Molfettesi d'Argentina, 34 Molfetta (BA) - **Euralcoop** Via Roma, 50 Carbonia (CA) - **Ferri Elettroforniture** "C. C.le ""La Fontana""" - via Madonna delle Grazie, 53" Termoli (CB) - **Expert - Multimedia** Via S. D'Acquisto, 22/A Caltanissetta - **Galimberti** Via Pasquale Paoli, 47/a Como - **Center Gross** Contrada Cutura, 1 Rende (CS) - **Bruno** Via L. Rizzo, 32 Catania - **AC Company Elettrodomestici** C.so Carlo Marx, 160 Misterbianco (CT) - **Claudio Elia & C** via L. Della Valle , 96 (CZ) - **Mercatone R** Contrada Mortilla (Sp. S. Caterina), s.n.c. Gizzeria Lido (CZ) - **Bruno** Viale Italia Enna - **"Matteo La Torre "Media Puglia"** Via degli Artigiani, 20/22 - Villaggio Artigiani Foggia - **CDS Super Store** Via di Novoli,22 Firenze - **Gio.Ve** Via Polesine, 353 Cesena (FO) - **Casadei Centro Radio TV** Via A.Vivaldi, 7 - Centro Comm.le Ronco Forlì - **Habitat - Zangrilli** SS. 155 , 69 - Loc. Madonna della Neve Frosinone - **AZ World** Via Di Francia, 70 Genova - **CDS** Via Aurelia Nord, 58/72 Grosseto - **Galimberti** Viale Turati, 46 Lecco - **Euroelettronica** Via Taranto 110 Lecce - **Tesi** Via Flemalle, 4 Piombino (LI) - **Andreoli Pasquale e Figli** Via Tommaseo, 51 Latina - **CDS Super Store** Via Carlo del Prete, 8 Lucca - **CDS Casa dello Sconto** Via Aurelia SUD n. 6 Viareggio (LU) - **Berdini** Via S.Pellico, Zona Commerciale Civitanova Marche (MC) - **La Via Lattea** Via Carlo Botta, Is. 206 Messina - **Leone** Strada Statale 114, Km. 4850 Sinistra Pistunina (ME) - **Copea** Viale Sabotino, 271 Legnano (MI) - **Galimberti** SS. Monza-Saronno Limbiate (MI) - **Castoldi** C.so Lodi, 6 Milano - **Galimberti** Via Solari, 5 Milano - **Castoldi** C.so Milano, 47 Monza (MI) - **Castoldi** P.za 4 Novembre, 15 Sesto S.Giovanni (MI) - **Castoldi** Via Vittorio Emanuele, 65 Vimercate (MI) - **Uber** Via Verona, 34 Mantova - **CDS Casa dello Sconto** Via Marina Vecchia 222 Massa (MS) - **Savarese** Via Virgilio, 76 Castellammare Di Stabia (NA) - **A.M. Quaglia** Via Calata S. Marco, 9 Napoli - **Spadaro** Via dei Romani, 112 Sant'Anastasia (NA) - **Grande Migliore** Viale Regione Siciliana, 4408 Palermo - **Casamercato** Via Roma, 118 Alseno (PC) - **EXPERT** Via Val Nure, 18 Piacenza - **Euromarket Srl** Via Della Provvidenza 212 Sarmeola Di Rubanob (PD) - **Radiovittoria** Porto Allegro Viale Alberto d'Andrea n.1 Montesilvano (PE) - **Ferri Elettroforniture** Via Tiburtina Valeria, 57 Pescara - **Ferri Elettroforniture** Via Emilia 10 Pescara - **Radiovittoria** C. Comm.le Delfino - Via Nazionale Adriatica, 201 Pescara - **CDS Super Store** Via Campo di Marte, 3c Perugia - **Ciem Minuti** Via della Valtiera, 5 Ponte San Giovanni (PG) - **CDS Casa dello Sconto** Via Carnelutti, 1 Pisa - **CDS** Via Valentini, 4 Prato - **Casamercato** SS dei Giovi - Loc. Tre Re Cava Manara (PV) - **Link** V.le Montegrappa, 4 Pavia - **2B** Viale Marconi, 92 Potenza - **Free Shop** Via Tre Settembre, 17 c/o C.C.le Atlante Dogana R.S.M. - **Center Gross** SS 106, Km. 84 Bovalino (RC) - **Mercatone R** Superstrada Ionica Arangea, 14 Reggio Calabria - **Princi Maria** Contrada Parcheria, snc Rizziconi (RC) - **Borsari** Via Kennedy, 25, Centro Comm.le Meridiana Reggio Emilia - **Bruno** Contrada Torre Cannata - S.S. Km 340,20 Modic (RG) - **Best Elettrodomestici** Piazza della Stazione, 5 Nettuno (RM) - **Sintesi** Via Paolo Orlando, 9 Ostia (RM) - **Casamercato** SS 148 Pontina, KM 27,800 Pomezia (RM) - **Edom** Via Piave, 45 Roma - **Edom** L.go di Vigna Stelluti 14-16/a Roma - **Edom Multi Centro Gulliver** - Via della Lucchina, 96 Roma - **Edom** Piazza del Viminale, 9 Roma - **Edom** Via Tiburtina 479 Roma - **Edom** Via Appia Nuova, 430 Roma - **RPM** Via Giulia, 142 Roma - **Sintesi** V.le Ionio, 350 Roma - **Sintesi** Via Flaminia Vecchia, 575 Roma - **Casamercato** Via di Torrespaccata, 110/A Roma Cinecittà - **Bianchi** Strada Massetana, 24 Siena - **CDS** C. C.le "I Gelsi" - Via di Casal Piano Sinalunga (SI) - **Manconi Sebastiano** C. C.le Terranova, SS 125 Olbia-Palau Olbia (SS) - **Manconi Sebastiano** Zona Ind. Predda Niedda Nord, Strada 1 Sassari - **Radiovittoria** "Centro Acquisti ""La Torre""" - Via Roma 447" Villarosa di Martinsicuro (TE) - **EP: Leonardelli** Viale Dante, 1 Pergine Valsugana (TN) - **CDS Casa dello Sconto** Via G. di Vittorio, 27/29 Terni - **Side** C.C.le Giulia - Via Giulia 75/3 Trieste - **Universaltecnica** Via Carducci, 4 Trieste - **Side** Via Nazionale, 111 Tavagnacco (UD) - **Side** Viale Tricesimo, 165 Udine - **Copea** P.za Repubblica, Centro Commerciale Le Corti Varese - **Massa** Via Trento 34 Vercelli - **Ghegin- Abacus s.n.c** Borgo San Giovanni.1363 Chioggia (VE) - **Ghegin** Via Miranese, 283 Chirignago (VE) - **Elettrocasa 2** Via Industria 42 Arzignano (VI) - **Tecno City** Via Val Posina , 55 Thiene (VI) - Schiavotto Via Marosticana 24 Vicenza - **Uber** Via Mascagni, 31 Castel d'Azzano (VR) - **Uber** Viale Venezia, 5 Verona - **Uber** Via Cà di Cozzi , angolo Via Quinzano Verona - **Uber** Viale Postumia 58 Villafranca di Verona (VR).



ALESSANDRIA C.so Lamarmora, 45 - **ANCONA** Via Martiri della Resistenza, 66 - **AREZZO** Via M.Perennio, 58 - **AVELLINO** dal 27/11/99 Via Circumvallazione n. 58 - **AVEZZANO** Via Corradini 185 (AQ) - **BAGHERIA** APRE 4/12/99 Via Mattarella, 9 (PA) - **BARI** Via G.Capruzzi, 128 - **BARLETTA** Via Monfalcone, 49 (BA) - **BASSANO DEL GRAPPA** Via Gobbi, 12 (Vicino piscine Agnolin). (VI) - **BERGAMO** Via Bonomelli,17 - **BERGAMO (Curno)** Via Fermi, 56 - **BOLOGNA** Via S. Donato, 2 (ang. via Berti Pchat) - **BOLOGNA** Via Pietramellara, 3/C - **BOLZANO** Via Garibaldi, 42 - **BRESCIA** Corso Cavour, 62 - **BRINDISI** Corso Umberto I, 102 - **BUSTO ARSIZIO** Largo Giardino, 7 (VA) - **CAGLIARI** Viale G. Marconi, 222 - **CAGLIARI** Piazza della Repubblica, 21 - **CALTAGIRONE** Via Escuriales n. 5/7/9 (CT) - **CALTANISETTA** VIA Elena, 90 - **CAMPOBASSO** Via Garibaldi, 44 - **CARPI** Via Ugo da Carpi, 61 (Ang. Via Cattani) (MO) - **CARRARA** Via XX settembre, 63 (MS) - **CASERTA** Via Roma, 84 - **CASTELFRANCO VENETO** Via Borgo Treviso, 58 (TV) - **CATANIA** Viale Africa, 120 - **CATANIA** Via Ala, 65 - **CATANIA** dal 27/11/99 Via Cagliari, 84/86/88/90 - **CATANZARO** Via Vittorio Pugliese, 26 - **CECINA** P.za Gramsci, 31 (LI) - **CERNUSCO SUL NAVIGLIO** SS Padana 11 nr 55 (MI) - **CHIETI** V.le B. Croce 8/10 - **CIVITANOVA MARCHE** Via Martiri di Belfiore, 86 (MC) - **COMO** Viale Masia, 16/18 - **CONEGLIANO VENETO** Via Cavallotti , 84 (TV) - **COSENZA** Via P. Rodotà 15C/D - **CUNEO** Corso IV Novembre, 23/a - **EMPOLI** Via Carrucci angolo via Vanghetti (FI) - **FABRIANO** Via Dante, 134 136/A 138/A (AN) - **FANO** Viale I Maggio, 113/a (PS) - **FERRARA** Via Argine Ducale 342 - **FIDENZA** Via Gramsci, 26 (AN) - **FIRENZE** Viale Redi, 157 - **FIRENZE** Viale Matteotti, 9 - **FIRENZE** Viale Talenti, 31/33 - **FOGGIA** Via Montegrappa 47/49 - **FOLLONICA** Viale Matteotti , 34 (GR) - **FORLI'** Corso della Repubblica, 171/E - **GAVARDO** Via G. Quarena, 220 (BS) - **GENOVA** Viale Brigate Bisagno, 27/R - **GENOVA** 2 Via S.Martino,2,4,6/R - **GENOVA** 3 Via Avio - **GORIZIA** Corso Italia 123/B - **GROSSETO** V.le Fossombrone, 23 - **IMOLA** Via Emilia 255 (BO) - **IMPERIA** Viale Belgrano, 17 - **JESI** Via del Lavoro 24 (AN) - **L'AQUILA** Viale della Croce Rossa, 237 - **LA SPEZIA** Viale S. Bartolomeo, 87/89 - **LAMEZIA TERME** P.zza Ardito 1 (CZ) - **LATINA** Via del Lido (Centro Comm. Morbella) - **LECCE** Via Braccio Martello, 26 - **LECCE** Viale Otranto 35 - **LECCO** Corso Promessi Sposi, 23/d - **LIVORNO** Scali Cialdini,49 (Ang.Azeglio) - **LUCCA** Viale R. Margherita, 129 - **MACERATA** VIA Roma N. 74/A - **MANTOVA** Via A. Moro, 7 - **MANTOVA** Via Verona, 13 - **MARIANO COMENSE** Via per Cabiate, 152/A (CO) - **MASSA** Via Carducci, 26 (Le colonne) - **MATERA** Via Nazionale, 5 - **MESSINA** Via la farina, 53 - **MESSINA** dal 02/10/99 Viale Europa, 134/138 - **MESTRE** Via Torino, 1/A (VE) - **MILANO** Via Casale, 3 (ANG.Via Valenza - MM P.ta Genova) - **MILANO** Piazza Cadorna, 13 - **MILANO** Viale Bligny, 15 - **MILANO** Piazza Clotilde, 8 - **MILANO** Via Cenisio, 61 - **MILANO** Staz. Centrale - Lato P.zza IV Novembre - **MILANO** Via A. Costa, 33 (MM Loreto) - **MILANO - CORSICO** Nuova Strada Vigevanese, 17 (ang. Via Caboto) - **MILANO CINISELLO** Viale Fulvio Testi 188 Cinisello Balsamo - **MILANO** PROX APERTURA P.za Santa Maria del Suffragio, 6/8 - **MILANO-RHO** Via V.Veneto, 3 ang Via Italia - **MILAZZO** Via G. Rizzo sn Pal Merlino (ME) - **MODENA** Via Emilia Ovest, 234 - **MODENA** Via emilia est, 1401/A - **MONFALCONE** Via IX Giugno 84/a (GO) - **MONTECCHIO MAGGIORE** Via Madennetta (Alte di Montecchio Maggiore) - **MONZA** Corso Milano, 19 (MI) - **NAPOLI** Via Cristoforo Colombo, 55/60 (Via Marina) - **NAPOLI** Via Paolo Tosti, 28/30 (Usc.tang.Vomero) - **NAPOLI PORTICI** Via Libertà 185/191 - **NETTUNO** Via Gramsci, 46 (fronte Castello Sangallo) (RM) - **OLBIA** Via A. Moro, 97 (SS) - **ORISTANO** Via Cagliari 255 - **OSTIA LIDO** Via delle Canarie 33 (RM) - **PADOVA** Via Giotto, 29 - **PALERMO** Via Ausonia, 114 - **PALERMO** Via Mariano Stabile 156 - **PALERMO** Via G.B. Lulli, 27 - **PARMA** Via Trento, 1/B - **PARTINICO** Viale della Regione N.2 (PA) - **PAVIA** Corso Cairoli, 57 - **PERUGIA** Via Settevalli, 93 - **PESARO** Via Mameli, 122 (Centro Benelli) - **PESCARA** Via G. Marconi, 130/132 - **PIACENZA** Stradone Farnese, 2 q - **PISA** Viale Gramsci, 13 - **PISA** Via Matteucci, 36 - **PISTOIA** Via Attilio Frosini, 57 - **POMEZIA** Largo Urbino SNC (RM) - **PONTEDERA** P.za Martiri della Libertà, 25 (PI) - **PORDENONE** Corso Lino Zanussi 1/D (Loc. Porcia) - **POTENZA** Via della Chimica snc - **POTENZA** Via del Gallitello - **POZZUOLI** Via Artiaco, 9/11 (NA) - **PRATO** Viale della Repubblica, 234 - **RAGUSA** Via Ugo La Malfa, 29 - **RAPALLO** Via Bolzano, 11 (GE) - **RAVENNA** Circunvallaz. P.zza d'Armi, 82/84 - **REGGIO CALABRIA** Via Vittorio Veneto, 35 - **REGGIO EMILIA** Via Emilia all'ospizio 52/A/B - **RIETI** Via Porrara, 37 (ang Viale Maraini) - **RIMINI** Via XX Settembre, 1 - **ROMA** P.zza Indipendenza, 27 - **ROMA** Via Anastasio II, 338/340 - **ROMA** Via Nomentana (ang. Via Tripoli) - **ROMA** Via Cristoforo Colombo, 219 - **ROMA** Viale M. F. Nobiliore, 16/22 - **ROMA** Via Torrevecchia 1221-G - **ROMA** Via Merulana 245/C - **ROMA** Via Prenestina, 247/249 - **ROMA** Via Val Tellina, 15 (ang Via Ramazzini) - **ROVIGO** Corso del popolo, 373 - **SALERNO** Via Settimio Mobilio,53/55 - **SAN BENEDETTO DEL TRONTO** Via Marsala, 96 (AP) - **SAN DONA' di PIAVE** Corso Silvio Trentin, 148 (VE) - **SASSARI** V.le Umberto, 106/H - **SASSUOLO** L.go Verona, 17 (MO) - **SAVONA** Via XX Settembre, 23/25 r - **SENIGALLIA** Via Podestà, 57/a (AN) - **SIENA** Via Cavour, 138/140 - **SIENA** Via camollia, 28 - **SIRACUSA** C.so Gelone 148 - **SOLARO-SARONNO** Via Varese, 117/c (MI) - **TARANTO** Viale Virgilio, 57/C - **TERAMO** Viale F. Crispi, 197 - **TERMOLI** Via del Molinello, 10 (fronte USL) (CB) - **TERNI** Via Porta S. Angelo, 18 - **TORINO** Via Casana 46/e (ang. C.so Traiano) - **TORINO** Corso L. Einaudi, 8 - **TORINO** Via Lanzo,15 - **TORINO** C.so Regina Margherita 100/D - **TRAPANI** Via S.Giovanni Bosco, 17 - **TRENTO** Largo Nazario Sauro, 6 - **TREVIGLIO** dal 02/10/99 Via S. Zeno , 4 (BG) - **TREVISO** Viale De Gasperi, 30 - **TRIESTE** Corso Cavour, 5/B - **UDINE** Piazzale D' Annunzio, 37 - **VARESE** Viale Milano, 18 - **VASTO** Criconvalazione Histoniense, 32 (CH) - **VERONA** Largo Don Bosco, 4/5 (Castelvecchio) - **VIAREGGIO** Via Garibaldi,78 (LU) - **VICENZA** Via Montegrappa, 22 - **VITERBO** Via I Garbini, 29 M - **VOGHERA** Strada Bobbio, 1 (PV).



Games Master

#34 DONKEY KONG 64





STAR WARS PIT DROIDS

DROIDI MECCANICI

Preparati alla dipendenza!

Droidi meccanici alla riscossa!

I droidi meccanici di Watto devono raggiungere la Corsa di sgusci, ma hanno bisogno di te! Guida questi meccanici svitati tra labirinti e folli schemi, nei pericolosi dintorni di Tatooine. Con una ciurma come questa, il caos è alle porte!

- 8 appassionanti livelli di gioco
- Più di 300 schemi
- 6 ambienti di gioco originali di *Star Wars*
- Crea i tuoi schemi personali
- Fantastica grafica 3D
- 16 temi musicali originali
- Scambio di schemi via Internet

Watto dice... "TORNA AL LAVORO!"

Visita i Siti Web: www.starwars.com/pitdroids www.lucaslearning.com www.ubisoft.it

Il Sito Web Ufficiale *Star Wars*: www.starwars.com



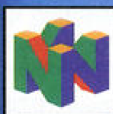
LE NOSTRE PROVE

ATTENZIONE OPINIONI MOLTO ESPLICITE

i giochi di questo mese ... Master

DONKEY KONG 64

IL GORILLA PIÙ DIVERTENTE DI SEMPRE TORNA SUL NINTENDO 64!



pag. 52

TOMB RAIDER TLR
GRANDE LARA!
p58

QUAKE 2
UNO SPARATUTTO TOTALE
p66

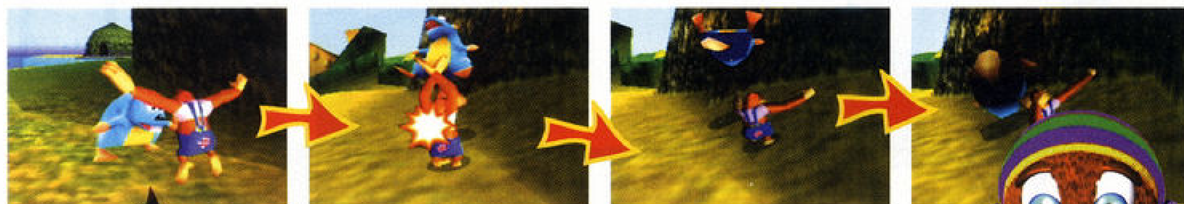
FIFA 2000
FACCIAMO 4 TIRI!
p78

FIGHTING FORCE 2
PUGNI E CALCI...
p86

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

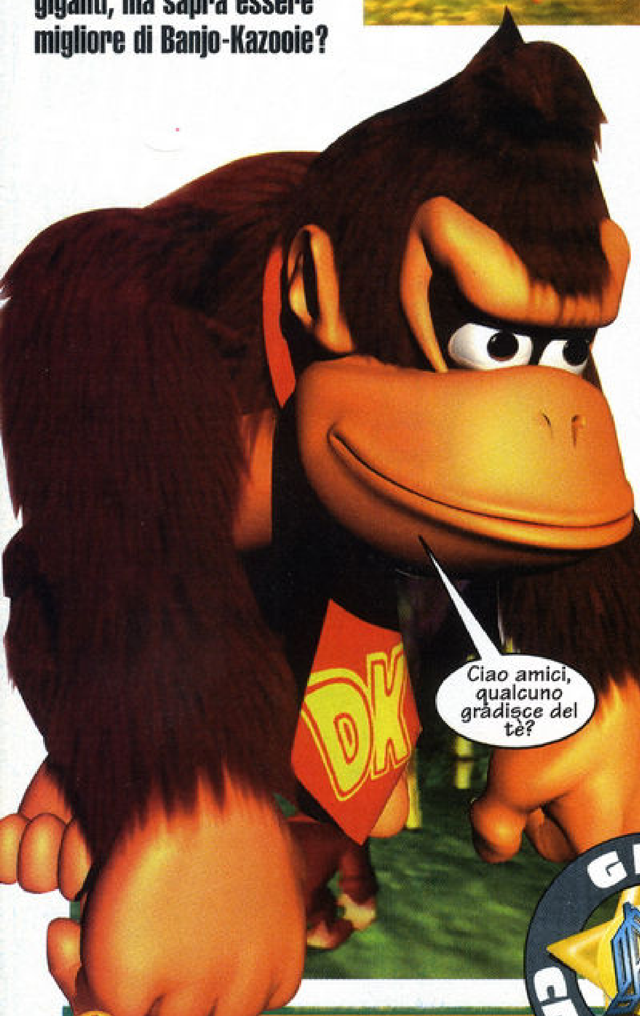


È qui! È pieno di scimmie con gli occhi giganti, ma saprà essere migliore di Banjo-Kazooie?





DONKEY KONG 64





La prima versione di Donkey Kong per Nintendo 64 è semplicemente il miglior platform game di avventura tridimensionale dai tempi di Mario; il tipo di gioco che solo Rare è in grado di produrre e che solo il Nintendo 64 è in grado di ospitare.

Non costerà poco, ma possiamo stare più che certi che vale la spesa fino all'ultimo centesimo.

BANJO-KAZOOIE?

Sebbene Donkey Kong 64 non sia il leggendario Banjo-Tooie di Rare, ovvero il seguito del platform game a base di orsi e uccelli Banjo-Kazooie, potrebbe benissimo esserlo. Sono stati utilizzati lo stesso motore di gioco, gran parte delle stesse idee, la medesima telecamera leggermente scombinata e c'è perfino una serie di livelli a tema più o meno simili. Il livello Creepy Castle di Donkey Kong è un lontano parente del livello Mad Monster Mansion di Banjo-Kazooie, il livello Angry Aztec assomiglia abbastanza a Gobi's Valley e Fungi Forest è Click Clock Wood con un'illuminazione migliore. In ogni caso... che importa? Se anche Donkey Kong 64 "riprende", per non dire "ruba", alcuni elementi dalle avventure di Banjo, questo non ha alcuna importanza. Perché, come scopriremo ben presto, Donkey Kong 64 se la cava molto, molto meglio. Come in tutti i platform, il nostro compito sarà incentrato sulla raccolta di oggetti. In Banjo si trattava di "jingo" e tessere di puzzle, mentre in Donkey Kong 64 si tratta di banane, monete, barili, corone, medaglie, progetti e altro ancora. Tuttavia, nel livello Jungle Japes, una sorta di livello introduttivo che comunque è più bello e divertente di 10 ore di Croc, dovremo concentrarci esclusivamente sulle banane, sia quelle colorate sia quelle d'oro. Sono questi oggetti a costituire il nucleo dell'azione di gioco di Donkey Kong 64, anche se i nostri obiettivi si allargheranno a comprendere una grande quantità di altri aggeggi da raccogliere. Come in Donkey Kong in versione per SNES il protagonista è assistito da un amico, o meglio, nel caso specifico di Donkey Kong 64, da quattro amici. Uno di questi è Lanky: occhi folli, naso rosso, braccia lunghe. Abbiamo poi Chunky, il "forzuto" del gruppo: occhi follli, nessun gusto per l'abbigliamento. C'è quindi Diddy, che conosciamo già da Diddy Kong Racing, ma ora ha anche un jet pack e... occhi folli, naturalmente. Infine c'è Tiny: occhi folli, versatile, in grado di ridurre le sue dimensioni. Tutti questi personaggi sono giocabili, ma... non da subito.

SCIMMIE FOLLI

Come in Jet Force Gemini, prodotto dalla stessa Rare, saremo invitati a cominciare il gioco dirigendoci verso un punto centrale, dal quale potremo sbloccare i nuovi personaggi e ripercorrere quindi il nostro cammino sfruttando le abilità specifiche di ciascuna scimmia. Il sistema funziona alla grande, dal momento che

GM CAPOLAVORO

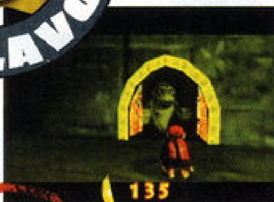
1 Banane, banane!

Sono la chiave del gioco. Ci sono banane di vari colori e dorate: ci permettono di procedere nel gioco dandoci accesso alle aree nascoste e ai mini-giochi.



▲ Donkey Kong ha trovato una banana. Non è sempre così facile, però.

◀ Lanky, quello con le braccia lunghe e il naso da clown, ha trovato una banana colorata!



▲ A questo punto si presenta Wrinkly Kong, provvisto di un barile di utili consigli.



▲ Diddy dà una dimostrazione dei suoi utilissimi balzi sul fondoschiena. Funzionano alla grande.



2 Carina!

Sparse per il gioco ci sono 20 fate delle banane e cinque super-bonus: per raccoglierle dovremo fotografarle! Per iniziare la ricerca, dovremo scovare un luogo chiamato Fairy Island...



▲ Carino. Qui dovremo tenere gli occhi ben aperti alla ricerca di Fairy Island. Facciamo un viaggetto...

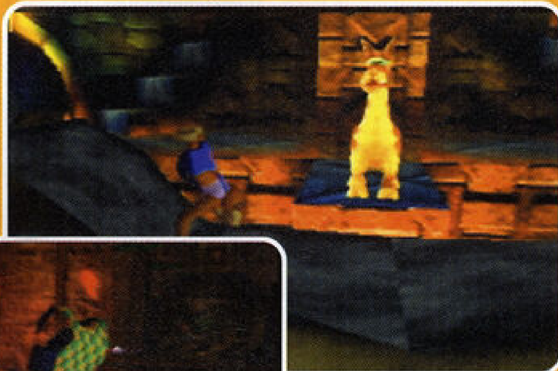
◀ ...ed eccoci pronti a cominciare il nostro safari fotografico a base di fate. Divertente.

3 IL PIANETA DELLE SCIMMIE

Ce ne sono cinque, ognuna dotata di specifiche abilità. OK, non sarà la squadra di personaggi più originale del mondo, ma garantisce un'esperienza di gioco veramente notevole: tutti gli ambienti sono pieni di situazioni e luoghi accessibili solo a una delle scimmie.



▲ Diddy dimostra come si usa il jet pack. Difficile da controllare, ma utilissimo.





◄Chunky è il forzuto del gruppo. Sotto certi aspetti è imbattibile!





▲ Una porta Warp, che ci trasporterà in una situazione molto dolorosa...



▼In Donkey Kong 64 dondolarsi è facilissimo. Basta premere il pulsante del salto!

▲ Lanky utilizza le sue braccia estensibili per prendere un paio di robot Kremling. Forte.



incoraggia a perlustrare ogni zona alla ricerca di aree in cui ritornare più avanti. Ci sono minuscoli passaggi in cui solo Tiny può infilarsi, porte poste a mezz'aria che solo Diddy può raggiungere in volo e mini-giochi accessibili soltanto a Lanky e alle sue lunghe braccia. Sarà soltanto quando avremo sbloccato tutti i personaggi che Donkey Kong 64 avrà veramente inizio. Se abbiamo dato l'idea che si tratti di un semplice processo di preparazione, fermiamoci un attimo a riflettere: per scovare tutti i personaggi ci vuole un sacco di tempo, almeno due ore secondo noi; prepariamoci quindi a un'esperienza di gioco prolungata. La chiave del gioco sono le banane d'oro ed è possibile impadronirsene in due modi: mediante una tranquilla, onesta e rispettabile azione platform, oppure attraverso i favolosi mini-giochi.

PIATTAFORME

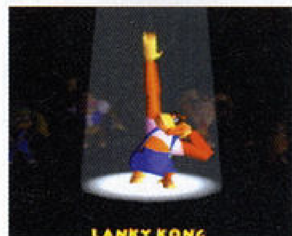
L'esplorazione in stile platform di Donkey Kong 64 non è propriamente rivoluzionaria: tutte cose già viste in Mario, Zelda e Banjo-Kazooie. Quando si ha per le mani un gioco Rare, però, si può stare certi che nulla è stato lasciato a metà. Il che significa niente salti impossibili da calcolare pixel per pixel. Certo, il gioco comprende alcuni balzi decisamente complessi. Rare però ha veramente fatto del suo meglio, distribuendo i 'barili' che consentono di cambiare personaggio, abilità e punti di salvataggio con una frequenza tale che non saremo mai costretti a ricominciare dall'inizio o a ripetere fino alla nausea lo stesso maledetto tratto di gioco. Grazie alla tipica vivacità dei giochi Rare, poi, non si tratterà certo di saltare per tutto il tempo: potremo infatti volare, nuotare, strisciare, planare, balzare e probabilmente anche cucinarci un dolce... Il gioco non ci costringe mai a saltare quando c'è la possibilità di fare qualcosa di più divertente, né a ripetere più volte la stessa parte del gioco a causa della sua brevità. Ecco, se c'è una cosa che Donkey Kong 64 non è, è proprio questa:







▲ I livelli di Donkey Kong 64 sono talmente vasti che i Warp Pad sono davvero importantissimi.



▲ Quando troveremo un barile per il cambio di personaggio accederemo a questo schermo.



▲ Quando i personaggi vengono lasciati immobili per un po', cominciano ad andare in giro. Carino.

◄I Warp Pad, simili a tappi di bottiglia, sono completi di banane warp.

4 Magie animali!

Oltre a disporre di numerose abilità, i membri della squadra sono anche in grado di trasformarsi in alcuni beniamini della serie Donkey Kong. Diamo un'occhiata!



▲ A un certo punto del gioco potremo trasformarci in Rambi, il nostro rinoceronte preferito.



▲ Potremo inoltre assumere le sembianze di altre bestiole ugualmente utili. Dipenderà tutto dall'ambiente in cui ci troveremo.



DATI ▶ SCIMMIE: 5 ABILITÀ: 2 OGNUNA BANANE: 250 GIOCHI RETRÒ: 2 MULTIGIOCATORE: OH, SÌ! MODALITÀ MULTIGIOCATORE: 4

5 Carrelli!

È il momento di raggranellare punti! La corsa sui carrelli di Donkey Kong in versione per SNES fa il suo ritorno trionfale: dovremo percorrere più tragitti, evitare i Kremling e raccogliere il maggior numero possibile di monete...





▲ Vai, vai! Corsa su carrelli da miniera in stile Chunky Kong. Raccogliamo le monete ed evitiamo i dannati Kremling.



▲ L'illuminazione nella sezione della miniera è davvero favolosa. Ci sarà da fare un po' di slalom.

◀ Un po' come Indiana Jones e il Tempio Maledetto... manca solo il cappello di Indy.



La chiave DK! Arraffiamola quanto prima, perché ci sarà utilissima più avanti.





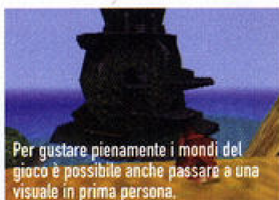
▲ Il fucile a noccioline di Diddy ha un'aria un po' scarsa, ma funziona alla grande nei combattimenti.



▲ I mondi di Donkey Kong 64 hanno una struttura bizzarra e un'atmosfera brillante e palpabile.



Diamo un'occhiata: si può vedere davvero lontanissimo. Ci commuoveremo davanti al monitor.



Per gustare pienamente i mondi del gioco è possibile anche passare a una visuale in prima persona.

breve. La nostra copia ha ormai totalizzato oltre 45 ore di gioco entusiasmante e ancora non siamo arrivati in fondo.

MINI-GIOCHI

I mini-giochi rappresentano la possibilità di avere accesso a un gran numero di banane e di conseguenza la maggior parte di queste sezioni bonus è veramente difficile. Le follie destinate a suscitare le nostre risate, comunque, abbondano: gare nautiche in stile Wave Race, corse in carrelli da miniera, gare visualizzate dall'alto, cattivi da bastonare, stanze da ripulire, insetti da schiacciare... C'è perfino una specie di imitazione di Mario 64 in cui Lanky dovrà percorrere una serie di scivolosi tunnel procedendo sul suo fondoschiena. Diamo un'occhiata al riquadro "Mini-metropoli" per ulteriori dettagli: inutile dire, comunque, che si tratta di divertimento di prima qualità. Incredibilmente, però, il gioco diventa ancora più divertente. Nei mini-giochi sono incastonati due veri tocchi di genio di Rare. Non vogliamo rivelare più di tanto: ci sarà un momento nel gioco in cui potremo divertirci con i titoli originali da sala giochi Jetpac e Donkey Kong. Il primo è un classico titolo Rare, prodotto all'epoca in cui la casa si chiamava Ultimate. Il secondo costituisce la prima apparizione di Donkey Kong in un videogioco, sviluppato in origine da Shigeru Miyamoto in persona. Ci sono versioni complete di questi venerandi titoli di 20 anni fa e sarà attraverso di esse che potremo raggranellare le monete Rareware e Nintendo necessarie per accedere al livello dell'ultimo boss: King K. Rool. Per ulteriori informazioni saltiamo al riquadro "Bip, bip, bip", ma in ogni caso... che idea!



WARP PAD

Se l'introduzione di due vecchi titoli da sala giochi è già straordinaria, pari al livello Bunker di Goldeneye o alla scena della trasformazione di Zelda, ci sono un sacco di idee altrettanto brillanti sparse dappertutto. Ogni volta che si pensa "Ah, a questo per esempio non hanno pensato", ecco che Rare tira fuori dal cappello proprio l'idea in questione. Per esempio ci sono i Warp Pad, che costituiscono lo sviluppo naturale dei Warp Cauldron di Banjo. Ciascun livello ospita dieci Warp Pad numerati, ognuno dei quali ci permette di essere trasportati a un altro. Risultato? La fine delle peregrinazioni interminabili e senza meta che hanno rovinato avventure tridimensionali come Rayman 2 e 40 Winks. Una volta superato un livello, potremo trasferirci istantaneamente alla destinazione desiderata. Sembra facile, ma quanti sono gli sviluppatori ai quali verrebbe in mente di renderci la vita tanto semplice? Con livelli così estesi, poi, ciascuno dei quali richiede ore di esplorazione, l'inclusione di un elemento come i Warp Pad era veramente indispensabile. Dal punto di vista dell'azione di gioco, Donkey Kong 64 è pressoché perfetto e il discorso è analogo per quanto riguarda le immagini. Per goderci tutte queste meraviglie, però, avremo bisogno di un expansion pak: senza questo dispositivo il gioco non potrebbe funzionare. Per niente.

GRAFICA

Alla faccia se servono, quei 4 MB in più! Come l'imminente Perfect Dark, Donkey Kong 64 non utilizza l'expansion pak soltanto per visualizzare le

6 Mini metropoli!

Corse di trichechi, carrelli da miniera, labirinti, castori, scarafaggi, fantasmi... i mini-giochi di Donkey Kong 64 sono un tonico ideale...

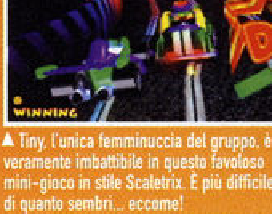


▲ I mini-giochi sono quel classico tipo di divertimento usa e getta che solo Rare sa creare.



▲ Schiaccia-mosche? Ehm, no, in realtà si tratta di scarafaggi, ma il principio è lo stesso. All'attacco!





▲ Tiny, l'unica femminuccia del gruppo, è veramente imbattibile in questo favoloso mini-gioco in stile Scaletrix. È più difficile di quanto sembri... eccome!

Direttamente dalla sala giochi!

Eccoli qui! Due titoli freschi freschi dal passato, ma ancora in grado di metterci alla prova. Jetpac è il più difficile dei due: per avere la moneta dovremo totalizzare 5000 punti. Anche Donkey Kong, però, è ancora decisamente tosto.



◀ Jetpac. Ce lo ricordiamo? Ehm, probabilmente no, ma fa la sua figura ancora oggi.



▼ La versione originale da sala giochi di Donkey Kong, realizzata da tale Shigeru Miyamoto. Uau!

POSTER IN REGALO



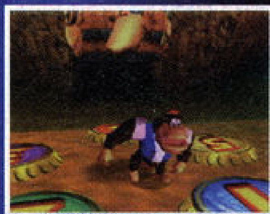
RITAGLIALO E APPENDILO! ✂

Games Master

IL CONTEGGIO FINALE!

Chiariamo subito un paio di cose: è impossibile riuscire a completare Donkey Kong in meno di 25 ore o anche un po' di più. Ecco comunque un piccolo assaggio di ciò che potremo trovare...





DONKEY KONG 64

Matti come scimmie!

La modalità a più giocatori di Donkey Kong 64 è lontana dalla perfezione. Nelle condizioni giuste, però, è comunque molto divertente. La favolosa opzione 'Capture' è senza dubbio quella più riuscita, ma la varietà è tale da soddisfare chiunque.





▲ L'azione a più giocatori in stile deathmatch non è particolarmente notevole, ma fa comunque la sua figura e offre anche alcuni extra da utilizzare più avanti nel gioco.



▲ Ogni personaggio ha un'arma, ma quella più pratica è sicuramente la fastidiosa cerbottana di Lanky, che spara piume. Grrr!

▲ Tsè... i Kremling. Avanti, venite a rovinarci la festa... oh, no, questo non è giusto. Con qualche calcio, però, potremo liberarcene in fretta.

▶ Ciao ciao! Lanky salta fuori da un banana warp come solo lui sa fare... che buffone!



▲ Donkey Kong dà un'occhiata più da vicino al suolo. Notare i dettagli del personaggio. Una simile qualità non ha prezzo.

▲ Ohhh... sarà mica l'ultimo livello, questo?



▲ Donkey Kong balza fuori da una porta DK. Ha un'aria un po' addormentata... saranno tutte le banane che ha raccolto.



▲ Buio e tenebroso... come un tetro castello. Brrr...

▶ Diddy ha decisamente la gobba... Non sarà una bellezza, ma sa il fatto suo.

immagini in alta definizione. Non ne ha bisogno. Il suo aspetto è già perfetto e dettagliato come quello di un gioco per PC. Il gioco funziona invece a media risoluzione, ovvero una via di mezzo tra la maggior parte dei prodotti per Nintendo 64 e i titoli come Turok 2 e Shadowman, anche se bisogna riconoscere che il suo aspetto è all'altezza di entrambi i suddetti.
L'expansion pak viene utilizzato per dare vita a effetti di illuminazione tra i più sbalorditivi che capiterà mai di vedere. Un classico è rappresentato dai fasci di luce circolari: entrando in una stanza, potremo ammirare a bocca aperta l'ombra del nostro personaggio ruotare intorno a lui mentre si muove. Non finisce qui, comunque. Rimarremo inebetiti davanti ai fasci di luce che filtrano attraverso la superficie dell'oceano mentre nuotiamo. Che dire inoltre dei riflessi prodotti dal Sole sul ghiaccio nelle parti del gioco in cui attraverseremo le montagne? C'è perfino un punto in cui procederemo in punta di piedi lungo uno stretto sentiero buio, con palle di fuoco che schizzeranno davanti a noi illuminando per un attimo l'area circostante. Rare ha veramente portato la grafica a un livello del tutto nuovo.
La potenza aggiuntiva dell'expansion pak ha inoltre consentito ai creatori del gioco di introdurre spesso un gran numero di nemici e, a differenza di quanto avviene in Turok 2, non c'è nemmeno l'ombra di un rallentamento. Il risultato? Sequenze di combattimento velocissime e graficamente sbalorditive. Abbiamo già ricordato, poi, che in questo gioco si può vedere lontano per chilometri? L'unica nebbia visibile è quella legata al clima nel gioco. Dal punto di vista tecnico, Donkey Kong 64 è un capolavoro assoluto.
Anche sul piano musicale il livello è notevole, sebbene la colonna sonora di Donkey Kong 64 ricordi pesantemente quella di Banjo. Malgrado ciò, il gioco è zeppo di musichette divertenti da fischiettare e il bello è che la musica aumenta o cala di volume in funzione della nostra posizione all'interno del gioco. Quando passiamo da un Warp Pad all'altro all'interno di un livello la colonna sonora cambia in modo adeguato, senza che nemmeno ce ne accorgiamo.

EFFETTI SPASSOSI

I maggiori risultati sonori, però, Donkey Kong li ottiene negli effetti. La cosa ha avuto inizio con Banjo, è proseguita con Jet Force Gemini e ora, con Donkey Kong 64, possiamo veramente dire che Rare ha il senso dell'umorismo. Non potremo fare a meno di ridere ascoltando King K. Rool che si schianta all'inizio con la sua nave grossa come un'isola e quindi si allontana in retromarcia in un sottofondo di rumori di clacson, o ascoltando i robot Kremlings del livello Frantic Factory che muoiono stringendosi il petto in modo ridicolo e affettato, gridando 'aaaaaaaaargh' mentre cadono...
Perfino lo schermo di scelta dei personaggi diventa buffo una volta sbloccate tutte le scimmie: proviamo a scegliere Chunky e lui scuoterà il capo, indicando Tiny vicino a lui e cercando di convincerci a scegliere lei. Uno spasso! Una volta che avremo tutti i personaggi e avremo totalizzato un certo numero di ore di gioco con ciascuno di essi, inoltre, saremo pronti per affrontare la modalità a più giocatori, in cui potremo scegliere uno





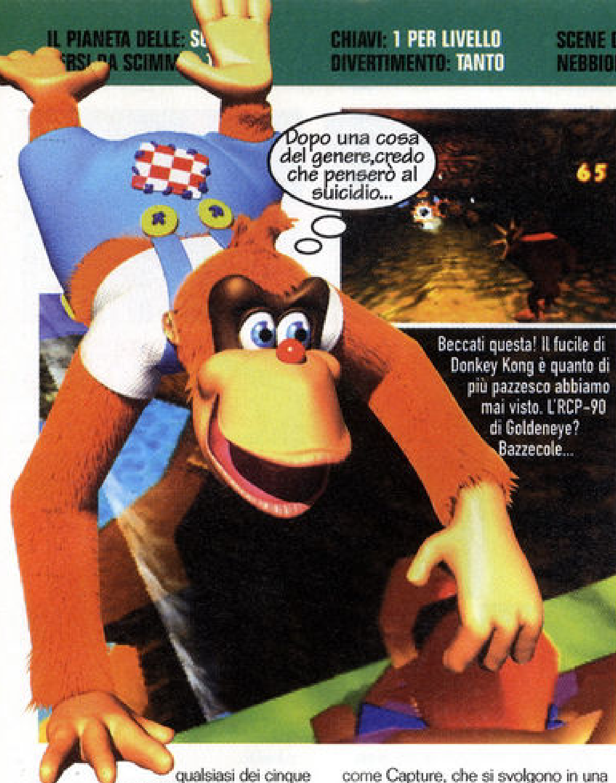
▲ L'animazione dei personaggi è splendida: ognuno di essi è chiaramente distinguibile dagli altri e presentano tutti piccoli tratti caratteristici.





▲ Bum! Queste ridicole esplosioni contribuiscono in misura notevole al divertimento complessivo. Un vero spasso...

DONKEY KONG 64



Beccati questa! Il fucile di Donkey Kong è quanto di più pazzesco abbiamo mai visto. L'RCP-90 di Goldeneye? Bazzecole...



Diddy il birichino. Corre, spara noccioline e vola con il suo jet pack.



▲ Nei paesaggi di Donkey Kong 64 non manca proprio niente.



▲ Diddy impegnato in una sparatoria a base di noccioline. Le vittime si faranno male.

qualsiasi dei cinque per una varietà di combattimenti di gruppo. Bisogna riconoscere che tale modalità non è il principale punto di forza di Donkey Kong 64; come in Jet Force Gemini, ci vuole un sacco di esercizio nella modalità a giocatore singolo prima di abituarsi ai piccoli difetti del gioco. Tuttavia, la modalità a più giocatori è senz'altro molto superiore a quella di Jet Force Gemini e il gioco 'Capture' a quattro è semplicemente favoloso.

DEATHMATCH

Il deathmatch di base è bello ma non eccezionale, a meno che tutti e quattro i giocatori conoscano già il gioco a menadito. La visuale in terza persona richiede una certa esperienza e lo stesso vale per i comandi, un po' bizzarri: Giù-C e Z per imbracciare l'arma... che roba sarebbe?
La modalità comunque si basa sull'uso delle armi e le arene sono abbastanza comode, perciò con un po' di concentrazione dovremmo farcela abbastanza in fretta.
Senza dubbio, però, le migliori modalità a più giocatori sono quelle, come Capture, che si svolgono in una singola arena circolare. La modalità Capture è molto semplice: il cronometro parte e il vincitore sarà il giocatore in possesso della moneta DK allo scadere del tempo.
Ci sono ovviamente anche armi, bombe, frutti e bonus sparsi qua e là, perciò mantenere il possesso della moneta è più difficile di quanto possa sembrare. Le ridotte dimensioni dell'arena di gioco, inoltre, danno vita a scontri veramente tesissimi.
Dunque, visto che funziona alla grande anche la modalità a più giocatori, si tratta di un gioco perfetto? Beh... quasi. Inevitabilmente, Donkey Kong 64 non è perfetto come sembra.
La telecamera, un po' bizzosa, non è stata migliorata in modo significativo dalla sua prima apparizione in Banjo, il che si traduce nel fatto che a volte ci si ritrova bloccati dietro a un muro. Più rilevante è il fatto che occorrano solo 25 ore per completare il gioco per la prima volta e affrontare così il monumentale combattimento contro il boss finale King K. Rool, sul quale non intendiamo rivelare dettagli.
Certo, in seguito dovremo ritornare indietro e trovare tutte le 200 banane, il che richiederà a nostro parere altre 20 ore circa, ma in un certo senso 25 ore non sembrano un periodo sufficientemente lungo per completare un gioco per la prima volta, specie dopo la comparsa di titoli come Shadowman e Jet Force Gemini.

IN COMPENSO...

Il lato positivo è che alla fine i nostri sforzi verranno quasi sicuramente premiati, proprio come in Banjo, con una marea di novità, una fine alternativa e, secondo noi, anche qualche nuovo elemento per l'opzione a più giocatori. In definitiva, questo titolo è talmente splendido da giocare che i suoi limiti non hanno alcuna rilevanza. L'azione è così avvincente che non potremo fare a meno di giocare ancora e di ripetere più volte la stessa parte. Quando finalmente arriveremo in fondo a Donkey Kong 64, inoltre, è probabile che ci spunterà una lacrimuccia.
Perché si tratta di un gioco così straordinario, ingegnoso, completo e brillante che vorremmo durasse per sempre. Il verdetto? Da avere, senz'altro.

9 I boss

I boss di Donkey Kong 64 sono tra i migliori che ci capiterà mai di vedere in un videogioco. Aspettiamo di vedere K. Rool...

▲ Notare le dimensioni! In realtà non è poi così difficile da ammazzare, ma comunque...

> "L'azione è così avvincente che ci verrà voglia di ritornare indietro e riviverla; e quando arriveremo in fondo a Donkey Kong 64, è probabile che ci spunterà una lacrimuccia..."

il giudizio

aspetto
Ottimo. Precisissimo, splendidamente illuminato, ingegnoso, lussureggiante, vastissimo. Bello anche da ascoltare.

giocabilità
Livelli ricchi di ingegno, comandi intuitivi ed esplorazione in quantità industriale. Un'avventura veramente a tre dimensioni.

longevità
Venticinque ore per arrivare in fondo, più altre 20 per completare veramente il gioco. Senza contare le opzioni a più giocatori.

il meglio
C'è solo l'imbarazzo della scelta; l'introduzione di Jetpac e Donkey Kong, però, è un'idea veramente grandiosa.

il peggio
OK, durerà anche 45-50 ore, ma insomma... Quando una cosa è così bella, non ce n'è mai abbastanza.

Un trionfo di giocabilità e di progettazione. Donkey Kong 64 sarà forse un'altra porzione di una pietanza già assaggiata, ma è senz'altro il miglior **prodotto di Rare dai tempi di Goldeneye.**

94%

Se ci piace questo... adoreremo Banjo-Kazooie, Mario 64 e il recente Rocket, leggermente diverso.



◄ Questo gioco saccheggia Banjo-Kazooie alla grande, ma in fondo che importa?

▼ Con cinque personaggi, una marea di segreti, un sacco di mini-giochi e le opzioni a più giocatori, questo gioco ci durerà un paio di anni!





► Vale la pena investire i nostri risparmi in questo gioco? Sinceramente sì, perché è la migliore avventura tridimensionale dell'anno.



▲ Donkey Kong 64 rappresenta una boccata di aria fresca dopo Rayman e Gex 3.



▲ Ahi! Un Kremling potenziato assaggia dolorosamente qualche nocciolina.

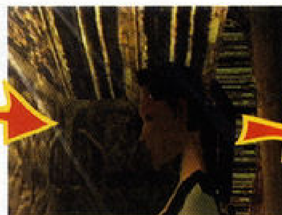
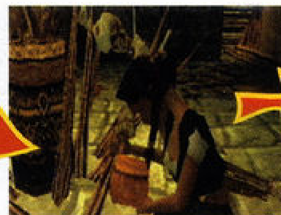
IL PARADISO DEI PLATFORM

Come si piazza dunque Donkey Kong 64 in fatto di longevità, rispetto ai suoi due maggiori concorrenti? Ecco il test...

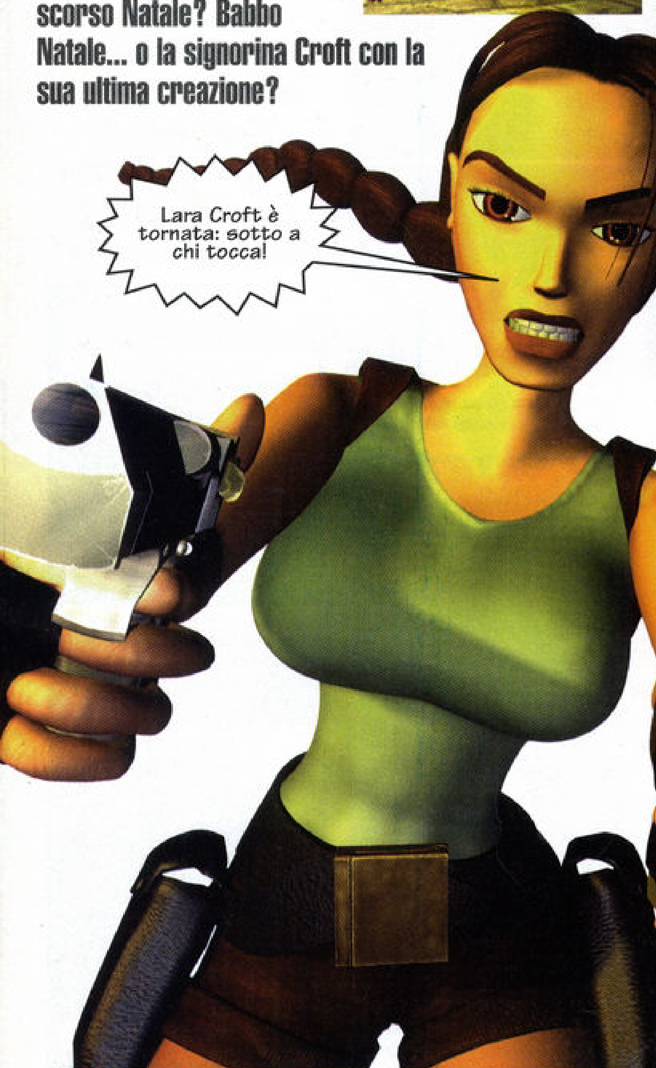




Chi avremmo preferito vedere scivolare lungo il nostro camino lo scorso Natale? Babbo Natale... o la signorina Croft con la sua ultima creazione?


TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



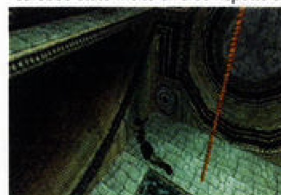


Alcune cose non cambiano mai, neanche nel nuovo millennio. Prendiamo Tomb Raider, per esempio. Sapevamo tutti che sarebbe accaduto di nuovo e sapevamo anche che sarebbe accaduto verso l'inizio dell'anno... magari sotto Natale. Se poi vogliamo essere veramente onesti, la maggior parte di noi sapeva anche che non sarebbe stato molto diverso rispetto al passato.

NOVITÀ

Tomb Raider 4 segue alla lettera la ricetta "come si fa un Tomb Raider", quindi sappiamo già cosa aspettarci. È un male, questo? Beh, quando andiamo a vedere un nuovo film di James Bond sappiamo benissimo cosa aspettarci, ma vogliamo comunque vederlo. La risposta è no, quindi: non è un male. Tomb Raider 3 non ha rappresentato un particolare progresso rispetto ai numeri 1 e 2, ma nel quarto capitolo Core Design ha veramente inserito qualche novità che contribuisce all'azione di gioco e non si è limitata alle chicche visive. Di che si tratta, dunque? Beh, la prima cosa che

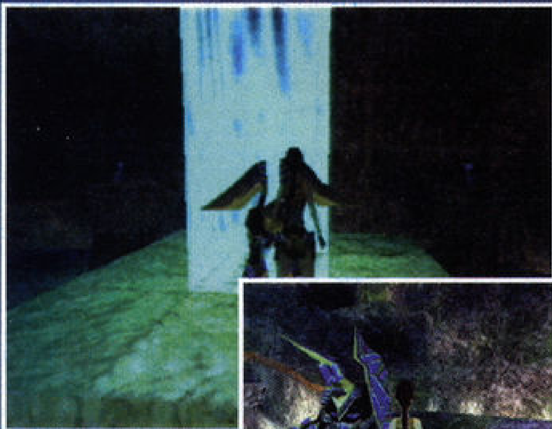

▲ Vasti spazi aperti e nessun mezzo per attraversarli in vista, eh? Mmm...


▲ Basterà dondolarsi un po' appesi alla corda lì accanto per arrivare molto più lontano.


▲ Con un po' di frenetiche arrampicate, eccoci in una nuova area da esplorare.

1 L'ora di Horus...

Horus è il tizio che risveglieremo con le nostre piccole razzie tombali. È giusto, quindi, che spetti a noi rimetterlo a nanna. Ovviamente non sarà facilissimo, visto che si tratta di un dio onnipresente.


▲ Raggi verdi, semidei alati, terremoti... Sarebbe stato meglio lasciarlo stare, quel manufatto.

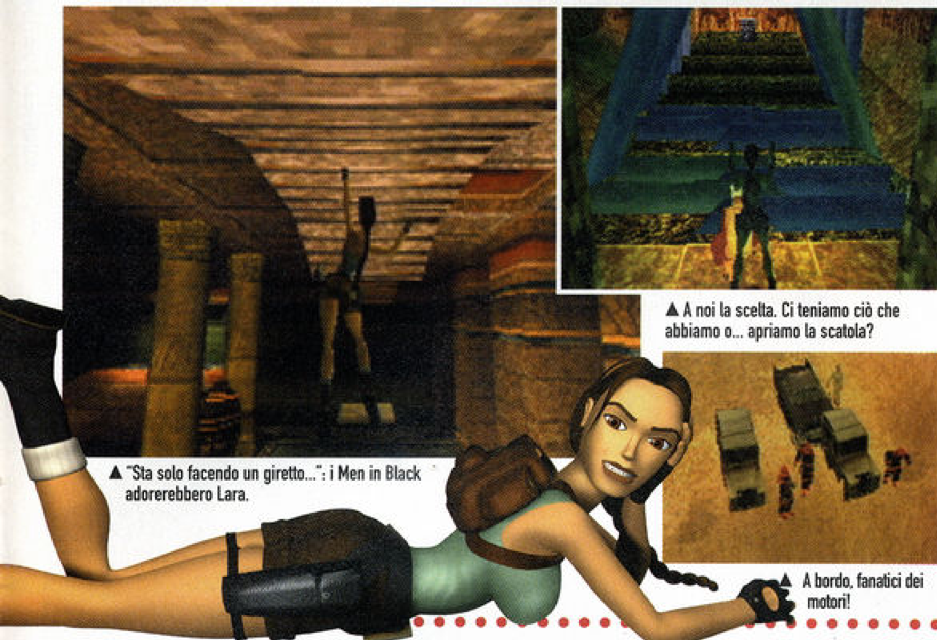

▲ Lara dimostra le proprie abilità di arrampicatrice.


◀ Gli enigmi sono ancora basati per lo più su porte e interruttori.


▲ Voncroy apre un'altra porta attraverso la quale potremo proseguire il nostro allenamento.

▼ È tuttora impossibile interagire con la maggior parte degli oggetti presenti nei livelli.





▲ "Sta solo facendo un giretto...": i Men in Black adorerebbero Lara.

▲ A noi la scelta. Ci teniamo ciò che abbiamo o... apriamo la scatola?

▲ A bordo, fanatici dei motori!

noteremo e che farà sicuramente saltare in aria le orde degli adoratori di Lara, è che nel livello di allenamento giocheremo con Lara all'età di 16 anni. Cioè prima dei 'ritocchi' a livello di scollatura... prepariamoci a sbavare. Una volta superato il livello introduttivo ed entrati nel gioco vero e proprio, comunque, troveremo altri nuovi elementi con i quali gingillarci. Prima di tutto, negli schermi di inventario ora possiamo combinare tra loro determinati oggetti, come in Resident Evil. Potremo così dotare le nostre armi di mirini laser e montare due pezzi di un oggetto in modo da risolvere più facilmente un enigma. Gli sviluppatori devono aver provato Resident Evil e Dino Crisis, perché ora è possibile anche scegliere il tipo di munizioni da utilizzare con ciascuna arma. Niente di originale, forse, ma si tratta certamente di novità interessanti che introducono un po' di materia grigia nel gioco.

NUOVE MOSSE

In Tomb Raider 3 Lara ha imparato a strisciare, rendendo possibili molti gustosi primi piani del suo posteriore quando la telecamera la riprendeva impegnata a intrufolarsi in stretti passaggi. Dopo aver imparato ad arrampicarsi in Tomb Raider 2, a Lara ci sono voluti ben due giochi per apprendere ad arrampicarsi anche al di là degli angoli. Non è solo su questo, però, che Lara ha fatto esercizio nella palestra della sua tenuta. Ora è infatti in grado anche di superare baratri spalancati appendendosi a una corda, impresa non semplice, e di scivolare giù per i pali. Dopotutto, se ci riescono i vigili del fuoco...

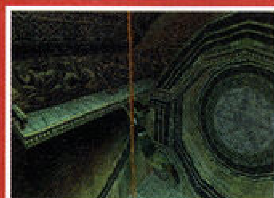
NEL MIRINO

Un altro progresso nell'azione di gioco è quello relativo al puntamento dei bersagli. Ora potremo passare manualmente da un bersaglio all'altro e scegliere noi stessi chi uccidere per primo, servendoci quindi di un mirino



2 Allenamento!

Per i pochissimi che non hanno mai provato Tomb Raider prima, specifichiamo che i primi due livelli sono dedicati all'addestramento, in compagnia di un pazzoide tedesco dalla voce ridicola, Voncroy, che avremo il compito di deludere.



▲ Voncroy, l'uomo che ci metterà letteralmente alle corde...



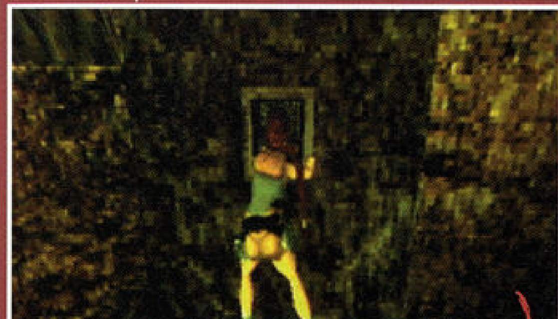
▲ ...che ci terrà sospesi per irrobustire le nostre dita...



▲ ...e a volte si dimostrerà incredibilmente suscettibile. Il che spiega molte cose, considerato quanto a lungo è riuscito a tenerci il muso.

3 Bella idea, eh?

Gli sviluppatori di Tomb Raider 4 ci hanno pensato a lungo prima di soffiare qualche idea da Resident Evil 2 di Capcom. Non ci crediamo? Eccone la prova, cioè le idee suddette in azione. Questo è un enigma che compare all'inizio del gioco: non sveleremo nulla su quelli, decisamente bizzarri, che ci attenderanno più avanti.



▲ Un enigma a segmenti, in puro stile Indiana Jones. Da dove cominciare?



▲ Prima di tutto, localizziamo la piattaforma mobile, poi...

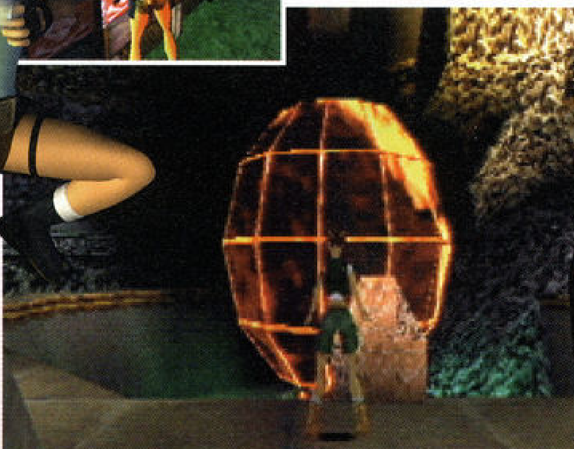
◄ ...arraffiamo il secondo frammento dell'occhio e iniziamo la perlustrazione.



▲ Tiriamo fuori l'altro frammento, combiniamo i pezzi tra loro e...

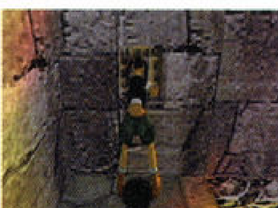


▲ ...ecco fatto. Localizziamo le sezioni e proseguiamo nella nostra avventura.



▲ Una sfera luminosa! Speriamo sia solo un brutto sogno...

▼ Alcune aree riescono a ricreare la vastità degli spazi reali.









Ciao! Vuoi venire a giocare con me?

RITAGLIALO E APPENDILO!



LARA NEL TEMPO!

Ci siamo sempre chiesti che aspetto avesse Lara quando era ragazzina, no? Beh, qui apparirà sia come deliziosa sedicenne, sia come adulta.





TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

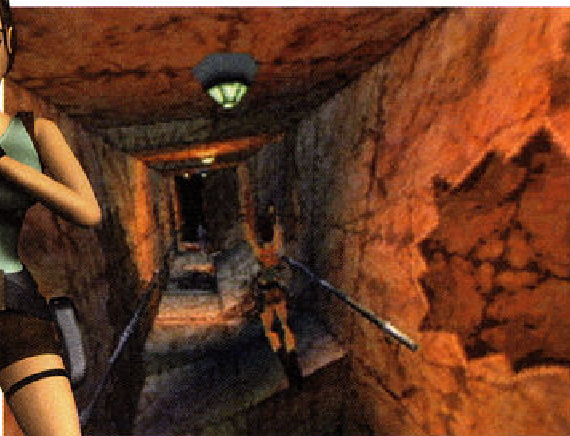
6 ALLA CONTA!

Giusto per dimostrare che anche noi di Games Master a volte perdiamo nei giochi, ecco una raccolta di morti verificatesi quando eravamo... ehm... un po' distratti.

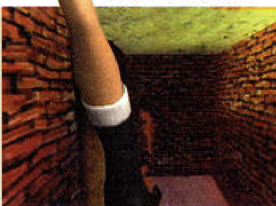
► Le peggiori cadute di Lara provocano ancora fratture mortali. Brutta storia...



▲ Il risultato di una corsetta attraverso uno sbarramento di fiamme: il top bruciacchiato e un bel viaggetto all'ultimo save point.... Agghh!



▲ Una prospettiva distorta in stile L'Avventura del Poseidon.



▲ Un'altra delle mille porte di Tomb Raider 4.

laser per essere sicuri di fare centro. Queste novità non possono certo dirsi rivoluzionarie e non modificano in modo essenziale la formula di Tomb Raider, ma se non altro quest'anno gli sviluppatori hanno fatto qualcosa di più che limitarsi a progettare qualche nuovo livello, perciò possiamo congratularci con loro per aver tirato fuori qualcosa di fresco.

A BORDO

Un altro elemento inaugurato da Tomb Raider 2 e mantenuto in seguito è la possibilità di guidare vari veicoli: un'opportunità per sfoggiare i trucchetti imparati in Driver e Grand Theft Auto 2. Le parti da superare in sella alla moto o a bordo della jeep sono state introdotte più per spezzare la monotonia a base di salti ed enigmi che per arricchire veramente l'azione e quando le raggiungeremo non ci frutteranno più che un momentaneo brivido di emozione. Tutto qui per quanto riguarda le novità. Questa volta l'azione è ambientata in un solo luogo: l'Egitto. Niente lunghi voli per Lara, quindi. Tuttavia, Core non è caduta nella trappola dei livelli tutti uguali tra loro. C'è tutto lo spazio per una grafica meravigliosa e i creatori del gioco hanno sfruttato ogni occasione per dare vita a un mondo fantastico nel quale condurre le nostre esplorazioni. Le esplorazioni giocano un ruolo ridimensionato rispetto a quanto avveniva nei titoli precedenti: trascorreremo infatti più tempo a tentare di capire come uscire dalle situazioni più insidiose che a trovarle.

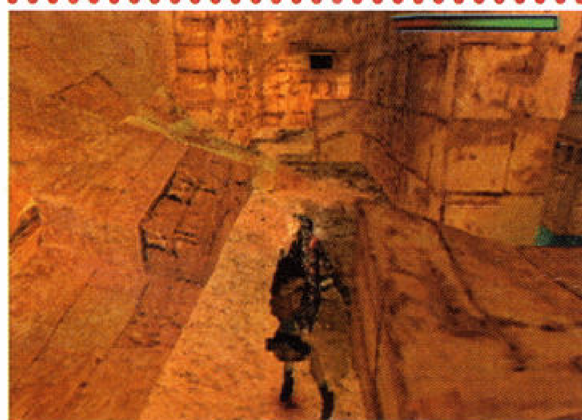
ALLORA... È MEGLIO?

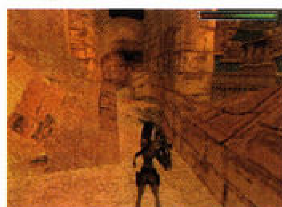
È il momento della domanda da un milione di dollari... e nel più puro e insopportabile stile da presentatore televisivo, lasceremo tutti con il fiato sospeso ancora per un po' prima di dare la risposta. Grazie alla modalità di allenamento 'adolescenziale' e a livelli iniziali molto più semplici che nei giochi precedenti, Tomb Raider: The Last Revelation non ci darà la sensazione iniziale 'Mamma, è troppo difficile!' che abbiamo provato davanti a Tomb Raider 3. Non crediamo però che questo gioco rappresenti un passo indietro rispetto agli enigmi frustranti dei suoi predecessori, che hanno fatto sì che il nostro joypad venisse sottoposto a prove di resistenza agli urti quando precipitavamo per l'ennesima volta verso la morte per colpa di un salto mal sincronizzato. Ci sono ancora molte situazioni simili e sono più difficili che mai. Purtroppo ci sono anche numerose nuove sequenze di 'morte istantanea'. Si tratta di quel tipo di situazioni in cui le cose accadono con scarso o nessun preavviso. Se non saremo sempre sul chi vive, quindi, ci ritroveremo morti e saremo costretti a ripartire da capo. Maledizione, è veramente frustrante! Quantomeno, però, non faremo lo stesso errore due volte.

Tomb Raider 4 non riserva particolari sorprese e le novità che vi sono state introdotte non aggiungono molto al gioco in sé. Tuttavia, i titoli della serie eccellono da sempre grazie allo straordinario clamore che li circonda e a livelli tridimensionali tra i migliori del settore.

OTTIMI LIVELLI

Quanto alla struttura dei livelli, beh, è qui che si viene al dunque. Se non si fosse dimostrata all'altezza, Tomb Raider sarebbe stato morto e sepolto. Una manciata di adoratori che si entusiasmano davanti agli ultimi sospiri di Lara non è sufficiente per portare questo gioco in vetta alle classifiche, in quello che siamo abituati a considerare il posto giusto per Lara. Siamo lieti perciò di confermare che... sì, la struttura dei livelli è ancora di ottimo livello. C'è qualche imperfezione grafica, ma saremo talmente impegnati nella ricerca delle soluzioni degli enigmi, nel tentativo di capire che cavolo stia succedendo e ovviamente in quello di restare vivi, che ce ne dimenticheremo un secondo dopo averle notate. Insomma, non è esattamente perfetto, ma quantomeno è meno raffazzonato di Tomb Raider 3. Qualsiasi difetto che potremo notare, inoltre, dalle imperfezioni grafiche alle occasionali bizzarrie dei comandi e alla relativa linearità dei livelli, sarà regolarmente seguito da sequenze di gioco strabilianti che ce lo faranno perdonare. Lara è tornata e sebbene questa non sia la migliore avventura della serie e non ci impedisca di continuare a preferire Tomb Raider 1, ha ancora una volta i numeri per reclamare un posto nella nostra collezione.





► ...no, altre rovine antiche. Dovremo dare un'occhiata ai nostri libri.

▲ Ehi, cosa c'è lassù? È un uccello? È un proiettile?...

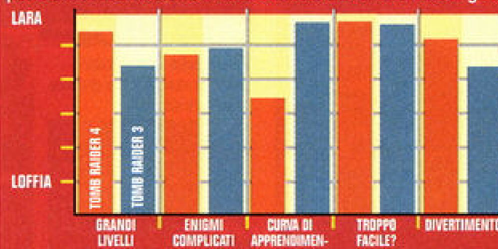






LARA CONTRO LARA

Riuscirà l'ultima avventura di Lara a primeggiare contro la sua penultima incarnazione in uno scontro 3D all'ultimo sangue?



> Ora potremo passare da un bersaglio all'altro, scegliere chi uccidere per primo e utilizzare un mirino laser per assicurarci di farlo fuori davvero

il giudizio

aspetto

La grafica è un po' difettosa a volte, ma le sequenze filmate e l'atmosfera complessiva rimediano benissimo. Ottimo.

giocabilità

C'è qualche novità su cui prendere la mano, ma nel complesso è la classica solida azione tridimensionale a base di esplorazioni, salti ed enigmi.

longevità

Un gioco enorme, con un sacco di cose da fare e da vedere. Ci durerà per buona parte dell'anno.

il meglio

Completare una complessa sequenza di salti o risolvere un rompicapo. Che soddisfazione...

il peggio

La morte improvvisa. Come cavolo avremmo potuto vederlo arrivare ed evitarlo?

Un po' scarso di idee originali, ma solido come sempre. Una vera sfida, perfino per i più consumati razziatori di tombe e appassionati di Lara.

87%

Se ci piace questo... gli altri tre Tomb Raider e Syphon Filter dovrebbero essere sufficienti a tenerci occupati.



Il Dreamcast ha simulazioni di Formula 1, un titolo di rally e uno di corse da sala giochi. Manca qualcosa, però. Forse non ce ne eravamo resi conto, ma ciò che tutti stavamo aspettando era... una gara in motoscafo!






HYDRO THUNDER

1 Diavolo scatenato!

Per battere i motoscafi controllati dal computer è essenziale raccogliere i bonus di velocità. Ciascuno di essi viene inserito in un indicatore di velocità extra, o "boost". E vai!!!


▲ Ogni bonus di velocità aggiunge un certo numero di secondi all'indicatore.



▲ È una buona idea cercare di tenere da parte i bonus per i rettilinei.

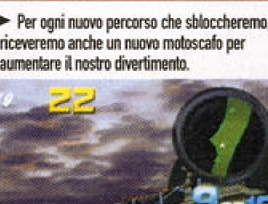


▲ Non ha senso, comunque, essere troppo cauti nell'utilizzo dei bonus: avanti, diamoci sotto!

► Non serve a molto arrivare al traguardo con l'indicatore ancora pieno di bonus...


▲ Si possono raggiungere velocità veramente agghiaccianti. Come piace a noi...


▲ Per il successo è essenziale conoscere la posizione di tutti i bonus!

► Per ogni nuovo percorso che sbloccheremo, riceveremo anche un nuovo motoscafo per aumentare il nostro divertimento.

▲ Su ciascun percorso è presente un grosso motoscafo della polizia, che farà del suo meglio per bloccarci.

► I circuiti sono favolosamente vari.



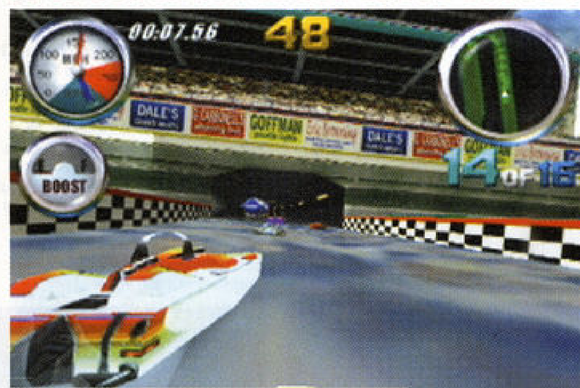
Fin dai tempi di Outrun e di Pole Position, i giochi di corse sono stati sempre un elemento fondamentale nella dieta degli appassionati di videogiochi. Si direbbe che per quanti ne vengano sfornati, i titoli di questo tipo si piazzino sempre tra i più venduti. Quel che è certo, comunque, è che nella maggior parte dei casi questi giochi prevedono che corriamo lungo vari circuiti a bordo di veicoli a motore a quattro ruote. Ecco il punto. Qualsiasi novità, dunque, non può che essere la benvenuta.

IN ACQUA

Non che i giochi di corse in motoscafo costituiscano una novità in sé, naturalmente: basti pensare a Wave Race 64 o a Rapid Racer per PlayStation. Nemmeno Hydro Thunder si può considerare un titolo particolarmente innovativo. La sua azione acquatica, però, costituisce un gradevole diversivo rispetto agli innumerevoli giochi di rally/F1/corse da sala giochi e gli utenti di Dreamcast appassionati di titoli di questo tipo rimarranno piacevolmente sorpresi di fronte a Hydro Thunder. Non lasciamoci ingannare dal titolo un po' stupido, che sembra quello di un giochino anni '80 in offerta speciale. Hydro Thunder è tutto da giocare: è il tipo di titolo che magari prendiamo in mano senza nemmeno leggere le istruzioni, decisi a farci un giretto per cinque minuti, per poi scoprire cinque ore dopo di esserci fatti completamente catturare. La premessa è molto semplice. Cominceremo con una scelta di tre percorsi "facili" e tre motoscafi. Completando ogni percorso piazzandoci fra i primi tre potremo avere accesso ad altri tre circuiti "medi" e ad altre tre barche. Superiamoli tutti piazzandoci tra i primi due e avremo accesso ai percorsi "difficili" e così via, fino a raggiungere un totale di 13 circuiti e 13 motoscafi.

NIENTE MACCHINE!

Non c'è molto altro: niente modalità Career, niente gare a tempo e niente di simile alla modalità Eliminator di Wipeout 3. Quel poco che fa, però,

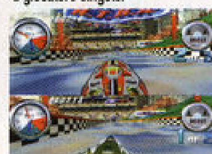




▲ Tutte le arene e i percorsi hanno un aspetto fantastico. Basta un'occhiata per rendersi conto che né il Nintendo 64 né la PlayStation potrebbero arrivare a tanto.

▼ La visuale in prima persona ci consente di assaporare una grandiosa sensazione di velocità.

▼ La modalità a due giocatori utilizza gli stessi percorsi di quella a giocatore singolo.




2 Crash!

Tamponando gli altri motoscafi potremo dare luogo a scontri spettacolari. Non potremo affondarli, ma rallentarli sì.


▲ È un titolo da sala giochi: non preoccupiamoci dei danni.


▲ Investendo le altre imbarcazioni potremo toglierle di mezzo.


▲ "Finché la barca va, lasciala andare..."

3 Prendiamo la strada giusta!

Occhio ai percorsi alternativi, anche quelli che prevedono il passaggio sulla terraferma o dietro le cascate. Sono spesso scorciatoie, oppure contengono bonus. Molti di essi, però, nascondono enormi scogli... attenzione!











▲ Infilarsi nei tunnel nascosti è un ottimo sistema per superare gli avversari.

◄ Scoprire i bonus nascosti è essenziale per la qualificazione nelle gare.

► Vorremmo chiarire che Hydro Thunder non ha nulla a che vedere con il pietoso Thunder in Paradise di Hulk Hogan...

> **È il tipo di gioco che prendiamo in mano per farci un giretto di cinque minuti, per poi scoprire cinque ore dopo di esserci lasciati catturare...**

Hydro Thunder lo fa alla grande. Tanto per cominciare, il suo aspetto è fantastico. Gli ambienti sono splendidi: basta dare un'occhiata a queste illustrazioni per rendersene conto. I 13 circuiti, poi, sono ottimamente strutturati e tutti diversi tra loro; la loro ambientazione varia dall'Estremo Oriente al Circolo Polare Artico, tanto per mantenere elevato il nostro interesse. La manovrabilità dei motoscafi, inoltre, rispecchia fedelmente la realtà. Stranamente, è proprio questo il principale punto di forza di Hydro Thunder. È un gioco riuscito, semplicemente perché si tratta di un titolo di corse senza le macchine.

STILE DA SALA GIOCHI

Hydro Thunder ha uno stile sfacciatamente da sala giochi, al punto che in alcuni percorsi trascorreremo più tempo volando a mezz'aria o sfrecciando lungo la terraferma che in acqua. Gli scontri con i motoscafi avversari danno luogo a paurosi incidenti e testacoda e il gioco comprende alcuni tra i salti più spettacolari che ci capiterà mai di vedere.

VELOCITA' EXTRA

I motori utilizzano un ingegnoso sistema di alimentazione a livelli, perciò più sarà pieno il nostro indicatore di potenza, più tempo potremo trascorrere sfrecciando alla massima velocità. Su alcuni circuiti, se riusciremo a raccogliere le icone dei bonus di velocità, potremo addirittura tenere il dito premuto sul pulsante di accelerazione per tutta la corsa. Quando conosceremo bene una pista, saremo in grado di individuare tutti i percorsi segreti. Hydro Thunder è intuitivo, rapido e splendido da vedere: ha cioè tutto ciò che potremmo desiderare di trovare in un gioco di corse. Il principale difetto di Hydro Thunder è che, malgrado tutta quell'acqua, il gioco manca di... profondità. Eh...



▼ La modalità a due giocatori è un pochino... come dire...

4 Partiamo a razzo!

Per partire in volata, teniamo premuto il pulsante sinistro durante il caricamento e quando il numero 3 si dissolverà molliamolo tenendo premuto il pulsante destro. Quando sparirà il 2, lasciamo il pulsante destro e teniamo premuto il sinistro e infine, quando sparirà anche l'1, scambiamo nuovamente i pulsanti premendo il destro per accelerare.





▲ Si può guadagnare un bonus di quattro secondi all'inizio della gara; basta sapere come...

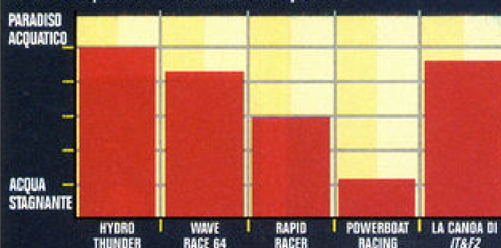
◄ ...ma ci vuole un sacco di esercizio per calcolare con esattezza i tempi!

COME SI PIAZZA?

Già, come si piazza Hydro Thunder di fronte a questi altri titoli "acquatici"? Vediamo un po'...

Scala: da PARADISO ACQUATICO (alto) ad ACQUA STAGNANTE (basso)

HYDRO THUNDER | WAVE RACE 64 | RAPID RACER | POWERBOAT RACING | LA CANOA DI IT&F2



il giudizio

aspetto

Musica così così; alcuni effetti sonori notevoli. Sul piano visivo è superiore a qualsiasi prodotto per PlayStation o Nintendo 64.

giocabilità

Una semplice corsa a perdifiato in classico stile da sala giochi... sull'acqua. Un gradevole diversivo rispetto ai giochi a base di macchine.

longevità

Un po' limitata all'inizio, ma presto riusciremo a sbloccare gli altri percorsi. La modalità a due giocatori è un po' scarsa.

il meglio

I favolosi balzi. Effettuandone uno sfruttando un bonus di velocità rimarremo in aria per secoli.



il peggio

La scarsità di modalità di gioco. Una modalità a giocatore singolo, una a due giocatori... e basta.



La modalità a giocatore singolo è divertentissima, ma la scadente modalità a due giocatori e la scarsità di opzioni limitano nel **tempo le attrattive di questo gioco.**

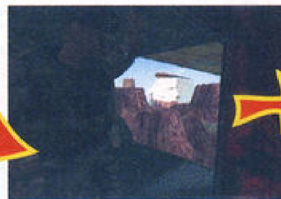
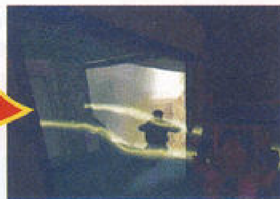
78%

Se ci piace questo... non esiste nulla di simile per Dreamcast, perciò potremmo provare Wave Race 64 per Nintendo 64 o Rapid Racer per PlayStation.



Half Life è stato il migliore sparatutto del 1998, con un vantaggio quasi imbarazzante. Com'è possibile che questa espansione "militare" risulti all'altezza? Beh...



HALF LIFE OPPOSING FORCE


Il pianeta alieno Xen viene utilizzato con maggiore parsimonia questa volta. Meglio così.


▲ Dietro di noi! Dietro la colonna! C'è un alieno che sta per azzannarci il cranio.


▲ Appariranno anche cloni di Einstein per aiutarci lungo il cammino...

Dischi di espansione? Bah! Roba riservata agli appassionati disperati, gente che probabilmente si comprerebbe anche le mutande con disegnati sopra i personaggi del gioco.

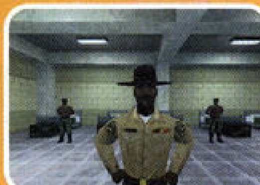
I giocatori seri non hanno alcun interesse per operazioni commerciali così scontate. Anche se il gioco originale era un classico, un semplice disco nuovo non sarebbe comunque in grado di arricchirlo. Ce l'abbiamo un cappello in casa, no? Allora faremo meglio a filare in cucina e a condirlo con tutte le salsine più gustose che ci piacciono di più... almeno, se saremo costretti a mangiarcelo perché abbiamo sempre creduto una fesseria, avrà un buon sapore.

ALLE ARMI

Quando vestivamo i pani di Gordon Freeman, l'occhialuto eroe di Half Life, gioco dell'anno 1998, i nostri peggiori nemici erano i marine inviati per mettere a tacere tutti i lavoratori del complesso Black Masa. Per darci la caccia, attuavano un intelligente gioco di squadra. In Opposing Force vestiremo i panni di uno di questi assassini. Saremo noi i cattivi, dunque? Beh... pare di no. Il nostro personaggio, il caporale Adrian Shepherd, è stato semplicemente manipolato, come Gordon nel primo gioco. Dal momento in cui il suo

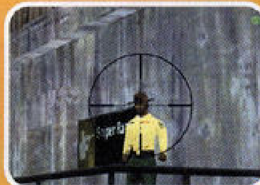
1 ADDESTRAMENTO MILITARE

Questa è senz'altro la migliore scena di addestramento di tutti i tempi, con istruttori che urlano parolacce al nostro indirizzo mentre strisciamo attraverso tunnel e ci arrampichiamo sulle funi. Bisogna provarla, veramente. È un incrocio tra Full Metal Jacket e Starship Troopers.


▲ La cosa inizia con questo tizio che ci insulta, prima di spedirci all'addestramento.


► Nel poligono di tiro potremo affinare le nostre doti fino a raggiungere la massima precisione.


◄ Non sarebbe una vera sequenza di addestramento senza qualche flessione. Fammene 20!

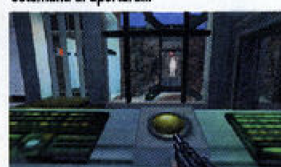

▼ Non potremo resistere più di tanto prima di ricorrere a una vendetta in stile Soldato Palla di Lardo...




▲ Nemmeno gli idraulici potevano stare tranquilli in questo mondo...

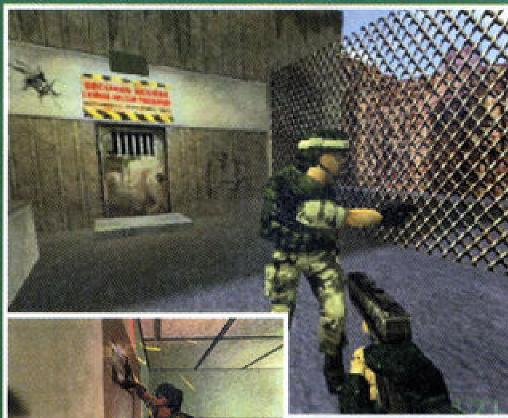

▲ C'è stata un po' di tensione a proposito di chi dovesse lavare i piatti quella sera... e ha vinto il soldato.


▼ L'acquario popolato da esseri umani ha registrato un record di visitatori nella prima settimana di apertura...




2 Uno dei ragazzi è nei guai!

Dal momento che nella maggior parte dei casi saremo noi gli ufficiali più alti in grado, potremo ordinare ai nostri marine di aiutarci. Assomigliano un po' alle guardie di sicurezza del gioco originale, ma sono molto più tosti.



▲ Il dottore, ovviamente, potrà curare noi e i nostri uomini.

◄ I tecnici fumano sigari e aprono le porte. Che classe, eh?



▲ Ecco i marmittoni regolari. Quello in basso è il più tosto, grazie al suo mitragliatore pesante.





▲ Sarebbe utilissimo a un barbecue, con la sua pratica fiamma ossidrica.



▲ Quando abbiamo frequentato il corso di pronto soccorso non immaginavamo che sarebbe andata a finire così...



> Se qualcuno ci ficcasse una siringa nel braccio mentre giochiamo, rimarrebbe sorpreso di scoprire adrenalina pura al posto del sangue

elicottero si schianta a pochi istanti dall'inizio del gioco, il caporale viene precipitato in un mondo andato in pezzi.

IL GIOCO

Solo una nuova trama, allora? Magari... Opposing Force dovrebbe essere sbattuto in faccia agli sviluppatori più pigri quale esempio di altissima classe del modo in cui è possibile sviluppare un'idea. Tutti i componenti della nostra squadra emanano un carisma eccezionale, con i loro commenti da veterani incalliti. Un tocco di classe? Beh, che dire del tecnico che accende la fiamma ossidrica con il sigaro prima di aprire la porta? Il gioco è ambientato contemporaneamente all'Half Life originale: visiteremo quindi i luoghi attraversati da Gordon nelle sue avventure nel laboratorio di ricerca e oltre. La sensazione, tuttavia, non è che gli autori del gioco abbiano semplicemente riutilizzato parti tratte dal titolo precedente.
Ogni ambiente offre sfide completamente nuove rispetto all'originale. Il risultato è un'autentica sensazione di continuità che determina una tensione simile a quella del primo gioco.

STRUTTURA

Dal momento che il motore di gioco è lo stesso del titolo originale, la grafica non presenta miglioramenti. Comunque, non è male, dal momento che il suo stile è ancora oggi capace di stupirci. L'elemento che ci farà rimanere più a bocca aperta, però, è il modo in cui Opposing Force riesce a conservare interamente la filosofia della struttura del suo predecessore. Invece di optare per una prospettiva esterna, l'intero gioco viene tuttora visualizzato in prima persona. Dal momento che non perderemo mai il controllo della situazione, non proveremo mai la sgradevole sensazione di trovarci alle prese con un gioco vecchio. In sostanza, se qualcuno si prendesse la briga di ficcarci una siringa nel braccio mentre saremo impegnati con Opposing Force, il qualcuno rimarrebbe sorpreso di scoprire che nelle nostre vene non scorre sangue, ma adrenalina pura. Ogni salto, ogni sparatoria e ogni colpo di scena è perfettamente all'altezza di Half-Life. Quale complimento migliore per questo gioco?

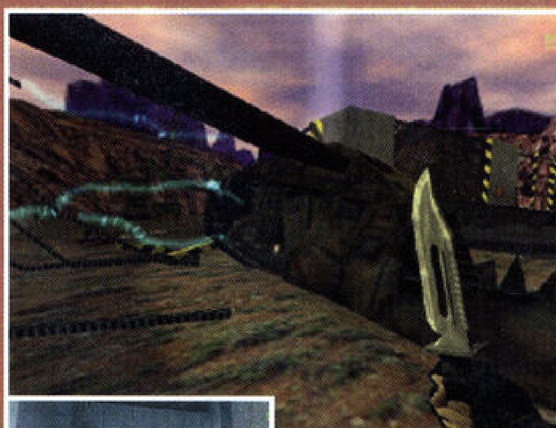
DIFETTI

C'è comunque qualche problema, che impedisce a Opposing Force di schizzare nella stratosfera. Malgrado sia splendido da leccarsi i baffi, in realtà sotto la sua superficie non c'è gran che da assaporare. Il tutto ha una dimensione pari a circa il 75% di Half-Life, il che non sarebbe poi tanto male se non fosse che il prezzo è analogo. Se a questo aggiungiamo la necessità di possedere già il gioco originale, è chiaro che il rapporto qualità-prezzo è decisamente traballante. Il giudizio finale, quindi, viene pregiudicato dalla sete di quattrini della casa produttrice. Beh, insomma... la vita è dura nel corpo dei marine.

3 Bombe ne abbiamo?

Come militari avremo accesso a ordigni ben più pericolosi di quelli a disposizione del povero vecchio Gordon. Alcuni sono molto più potenti di armi normali. D'altronde, con le bestiacce che dovremo affrontare, ci serviranno senz'altro.





▲ Troveremo il coltello abbastanza presto. Ferisce più velocemente della vecchia e scomoda chiave inglese, ma non è comunque gran che come arma.



◄ Questo è veramente strano. "Mangia" questa sorta di passata di piselli giganti, per poi spararla contro gli avversari. Mah...

4 Caccia agli insetti...

Come previsto, ci sono alcuni nuovi invasori alieni da affrontare... e andranno tutti al tappeto quando spareremo loro addosso! Grande!



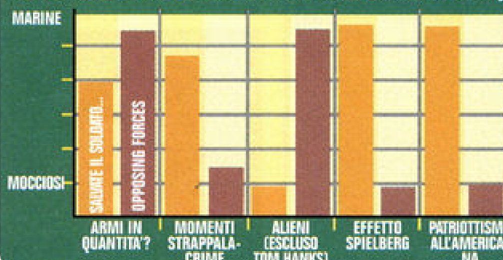
▲ Questo spara scariche di impulsi elettrici. Facciamolo fuori e prendiamoci il braccio...



▲ Questo gigante è capace di sopportare più danni di un'astronave da battaglia.

SEI NELL'ESERCITO ADESSO!

Opposing Force è un'avventura militare decisamente succosa... ma come se la cava a confronto con Salvate il Soldato Ryan?



il giudizio

aspetto

Il sistema della grafica non è cambiato, ma il tutto è stato ripulito e ora appare splendido.

giocabilità

Half-Life è stato il migliore sparatutto del 1998 e non è ancora stato superato. Il che è ottimo. Facciamo i nostri conti...

longevità

Decisamente più breve dell'originale, ma ci sono tre livelli di difficoltà e una modalità a più giocatori.

il meglio

C'è un momento esaltante al minuto. Diciamo l'introduzione, allora, giusto perché è la prima cosa che si vede.

il peggio

Per quanto sia grandioso, costa veramente troppo per essere una semplice espansione. Meglio acquistare un gioco completo, allora.

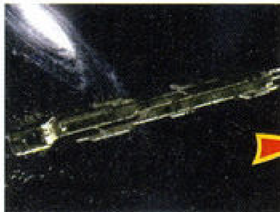
Per chi possiede già Half-Life, Opposing Force è l'anello mancante nella catena del paradiso dei videogiochi. Ci è piaciuto veramente!

92%

Se ci piace questo... beh, per giocarci è necessario Half-Life, che è quindi il punto di partenza obbligato. Possiamo anche provare System Shock 2.



Riuscirà la PlayStation, ormai giunta al suo quinto anno di vita, a essere all'altezza del leggendario sparatutto per PC che ha dato vita a un vero e proprio genere nel mondo dei videogiochi? Ovviamente sì!









QUAKE 2

Il clamore che circonda la PlayStation 2 sta toccando livelli stratosferici. Praticamente ogni ora arrivano notizie su quanto sia migliore la grafica e come l'"emotion engine" permetta alla console di parlarci in milanese stretto...

Scordiamoci tutto questo. La PlayStation 1 è una realtà ed è appena uscito uno dei migliori giochi per questa console della storia. Quake II è una leggenda per il PC, ultimo capitolo di una lunga serie di sparatutto in prima persona prodotti dal genio di Id. Ovviamente ci riferiamo a Wolfenstein 3D, Doom e al Quake originale. Chi ci ha giocato sul PC si potrebbe fare una grassa risata sapendo che qualcuno ha provato a farne una versione per PlayStation. Il Nintendo 64, forse, ma la PlayStation? Hah!

BELLEZZA

Quake II è identico alla versione per PC ed è anche qualcosa di più. Quando vediamo la bellissima sequenza video di taglio fantascientifico all'inizio del gioco che ci mostra l'attacco al pianeta madre degli Strogg da parte delle forze della Terra, non possiamo non rimanere a bocca aperta per la grafica, semplicemente fantastica per la PlayStation. I livelli sono molto ampi e pieni di luci, mentre le armi sparano in lontananza scariche d'energia coloratissime che fanno luce su ogni particolare! Anche i nemici, gli Strogg, sono disegnati in maniera perfetta, oltre a mettere davvero paura. Si va dai soldati normali ai nemici mutati geneticamente con artigli metallici giganteschi fusi con la carne. Anche le animazioni sono superbe e gli effetti sonori delle voci roche degli alieni sono assolutamente terrificanti.

ANALOGICO

Era abbastanza facile usare i controlli di Doom sulla PlayStation, dato che fondamentalmente dovevamo correre lungo i livelli e far fuori ogni cosa che incontravamo sparando a media altezza. Quake II è più difficile perché dobbiamo guardare in alto e in basso per scovare gli Strogg in agguato. Normalmente dobbiamo usare i pulsanti laterali per guardare in alto e in basso, anche se a volte non è per niente facile quando c'è un





1 Quanto spazio!

Ci sono stanze enormi in Quake II, disegnate in maniera fantastica, con effetti molto particolari d'acqua e di luci. Il sogno di tutti gli arredatori.



▲ Non c'è niente di meglio che abbellire i muri con un bel po' di carne di Strogg.



▲ Dai, tuffiamoci! L'acqua è... molto pericolosa, in effetti.

2 Ecco il nemico!

Quake II è pieno di mostri che sbucano fuori da ogni angolo per attaccarci. All'inizio del gioco possiamo riempirli di piombo col fucile a pompa, ma ben presto abbiamo bisogno di una potenza di fuoco nettamente superiore.



▲ Ci divertiremo un mondo a fare a pezzi questi tizi...



► ...almeno fino a quando non chiameranno i loro fratelli maggiori. Ehilà, questo è il mio giocattolino ESPLOSIVO!



▲ Beccati questo, scemo. Stai per finire dritto all'inferno!





▲ Il fucile a pompa è l'arma che utilizziamo con maggior frequenza. Riesce a toglierci dai guai in molte occasioni, soprattutto negli scontri ravvicinati con gli Strogg. Mostra, però, dei limiti nel fare fuoco a lunga distanza.

QUAKE 2



▲ Attenzione a non cadere nella lava, potremmo farci molto male.



▲ Imboscata! Dobbiamo muoverci con molta attenzione negli ultimi livelli del gioco.



◄ Ricordiamoci che siamo noi quelli che hanno il fucile in mano e sarebbe meglio attrezzarsi bene quando si incontrano tipi del genere. Esploriamo tutta l'area di battaglia e facciamo fuori i nostri amici.

▼ È un uccello? È un aereo? No, è un mostro volante che scende in picchiata per tagliarci la testa. Corriamo a nasconderci, prendiamo un'arma davvero potente e incrociamo le dita.





mutante che ci attacca con una mitragliatrice. Il controllo analogico è migliore e in più ha il Dual Shock: sarà questa la scelta preferita dai giocatori, soprattutto negli scontri a eliminazione diretta contro più avversari. Suggeriamo, però, di acquistare un mouse per PlayStation, se ce lo possiamo permettere. È l'ideale per la modalità per singolo giocatore, dato che possiamo usare un pulsante direzionale con la mano sinistra per muoverci avanti e indietro, mitragliare e cambiare arma, mentre con la mano destra utilizziamo il mouse per guardarci intorno, saltare e sparare. È un sistema di controllo assolutamente eccezionale, molto migliore di quello per PC nel quale dovevamo usare i tasti e il mouse.

LIVELLI SPIRITICI

Come per il titolo originale, ciò che contraddistingue Quake II dagli altri giochi dello stesso genere è la stupenda progettazione dei livelli. Ogni parte del gioco è stata strutturata in modo da essere sempre avvincente, invitandoci a esplorarla, ma mai così ampia da farci perdere o scordare quello che dobbiamo fare. Nei primi livelli, per esempio, dobbiamo trovare l'accesso a una piramide. Dobbiamo, quindi, attraversare varie zone del livello alla ricerca delle chiavi che aprono le porte e delle leve che disattivano i laser. Non ci troviamo mai in una situazione di stallo: perplessi, magari, ma non bloccati. I livelli variano per dimensioni: si passa dagli spazi aperti con una visuale molto ampia alle gallerie opprimenti infestate da feroci mutanti pronti a farci a pezzettini. Ci sono moltissime armi nascoste e stanze segrete alle quali possiamo accedere facendo saltare in aria finte pareti, senza dimenticare le trappole con i laser, le zone piene d'acqua, le fognature e le colate di lava. Ben presto ci troviamo immersi in questo terrificante mondo, tanto da non potere fare a meno di voler scoprire cosa si nasconde dietro l'angolo. Una differenza notevole tra questo gioco e la versione per PC sta nell'aggiunta di alcuni corridoi tra le varie aree, in modo che la PlayStation possa caricare il livello successivo. Può essere una seccatura, dato che ci potremmo trovare ad andare avanti e indietro per sbaglio, ma non è molto diverso dal caricamento dei livelli di Half-Life per PC. Nessuno si è mai lamentato di questa caratteristica, data l'ottima qualità del gioco.

SALVATAGGIO

Sarebbe un'ottima idea tenere da parte una memory card apposta per questo gioco, se vogliamo andare avanti. A differenza che nella versione per PC, non possiamo salvare quando ci pare premendo un semplice tasto di funzione. Il gioco ci permette di salvare ogni due livelli, il che in pratica aumenta la tensione quando ci troviamo vicini alla fine di una sezione e abbiamo poca energia e munizioni.

→

3 Follia per più giocatori!

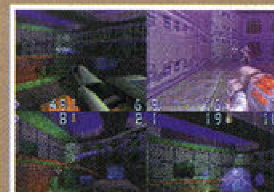
La modalità per quattro giocatori di Quake II è fantastica, soprattutto nella sua variazione Deathmatch. Possiamo scegliere tra dodici mappe, quindi c'è quanto basta per partecipare a sfide mortali infinite contro un gruppo di amici. La tattica è fondamentale nella modalità Deathmatch ed è essenziale essere sempre in movimento per sopravvivere. Non è possibile starcene fermi ed eliminare i nemici col lanciamissili, perché verremmo subito beccati dai nostri "compagni di gioco". Se solo ci fosse una modalità da cecchino...



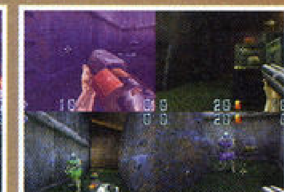
▲ Guardare lo schermo dei nostri avversari per vedere dove si trovano è il modo migliore per pianificare un attacco.



▲ La giocabilità è incredibilmente veloce e a volte non ci rendiamo nemmeno conto di essere stati uccisi, perché torniamo in vita praticamente subito. Fantastico!



▲ Dopo qualche partita saremo in grado di conoscere le mappe e i punti in cui si trovano le armi più potenti.



▲ Ooops, mi dispiace di averti ridotto in poltiglia. Scusa amico, ma non avevo scelta. Ha ha ha!

▼ Uno dei momenti migliori nella nostra missione assassina è quando guardiamo giù da una sporgenza e troviamo più in basso due Grunt che stanno chiacchierando. Con cosa li colpiamo? Una granata? Un razzo? Oppure la pistola laser, in modo da risparmiare le munizioni?





▲ Ehi, là sotto, state... per... morire...

▼ Gli spazi aperti di Quake II sono davvero enormi!



► Magari avessimo più tempo per fermarci ad ammirare queste esplosioni letali. Non abbiamo mai un attimo di respiro con questa azione mozzafiato.





▲ I power-up sono nascosti dappertutto: nelle cavità dei muri, dietro le scale, nei pozzi e perfino sott'acqua.



▲ Gli effetti speciali delle armi sono incredibili, come, per esempio, le scie di fumo lasciate dai bossoli e la scarica di fuoco che fuoriesce dalla canna.

◄ I corridoi come questo servono come punti di caricamento del gioco per passare da un livello all'altro e anche a rimetterci in sesto.



▲ Ci dispiace, ma il povero Fuffy era affetto da rabbia bionica. Abbiamo dovuto abbatterlo.



FUOCO!

Scegliere le armi da utilizzare in Quake II è un po' come scegliere i fuochi d'artificio per la notte di Capodanno. "Che bello! Una fontana! Un razzo multicolore! La bomba di Maradona!". C'è una tale scelta di armi pesanti che possiamo scegliere di prenderle seguendo i nostri gusti artistici, usando gli Strogg come nostra personalissima tela per dipingere. All'inizio abbiamo una pistola laser abbastanza inefficace, ma poi passiamo ai giocattoli più grossi come il super fucile a pompa, la mitragliatrice, l'Hyperblaster, il Railgun, il lanciarazzi e il terribile BFG, che non sta per "Buon Fratello Gigante". Avvicinarci agli Strogg e farli a pezzi con un fucile a pompa a bruciapelo può farci superare i primi livelli, ma presto dovremo imparare a muoverci attentamente, sorprendendo i nostri nemici, sbucando dietro gli angoli e lanciando razzi in corridoi bui. Non ci sono tantissime munizioni, quindi il guerriero più saggio saprà mantenere cariche le armi più potenti per usarle contro i nemici di fine livello. Quando ci uccidono, e possiamo stare certi che accadrà, il gioco ci permette di ricominciare il livello con l'energia e le munizioni al massimo. Abbiamo soltanto tre possibilità del genere nel corso di tutto il gioco, quindi evitiamo di sprecarle nei primissimi livelli. Il modo migliore per trovare altre munizioni è di esplorare con cura le varie aree. Se, perciò, ci troviamo in difficoltà nell'uccidere gli Strogg più potenti che incontriamo nelle fasi successive del gioco, torniamo ai livelli precedenti e guardiamo dietro alle colonne o sott'acqua per trovare i bonus nascosti.

Ehi, è la serata delle donne alla discoteca degli Strogg!

MOSTRI

All'inizio gli Strogg, come le armi, non sono molto potenti, ma diventano sempre più grossi e letali nel corso del gioco. Nei primi livelli incontriamo i Grunt, nemici abbastanza stupidi che possiamo eliminare facilmente con un colpo di fucile. Ben presto entriamo in contatto con creature più grandi e intelligenti, armate fino ai denti con un arsenale davvero illimitato. Ci sono delle specie di cani che ci mandano al creatore con la loro lunga e appiccicosa linguaccia, degli spiriti orripilanti che sibilano "Traditore" mentre ci sparano missili e delle specie di ragnacci robot che ci causeranno attacchi di panico notturni. Tutte queste forme di vita aliena sono state realizzate in modo fantastico: i loro corpi, mezzi umanoidi e mezzi robot, sono sempre più disgustosi man mano che avanziamo nel corso del gioco. Le animazioni sono eccezionali, tanto che gli Strogg rinculano quando usano un'arma o sparano un'ultima raffica prima di cadere a terra morti. È truculento e bellissimo allo stesso tempo. Mettendo insieme le armi, i mostri e gli effetti sonori, abbiamo un gioco con un'atmosfera estremamente realistica.

IN 4

La modalità per un giocatore non sarebbe bastata a far guadagnare a Quake II un'ottima votazione da parte di Games Master. C'è, però, anche una fantastica modalità per più giocatori! È possibile giocare in quattro all'interno di scenari pericolosissimi, con sia modalità in squadra sia in Deathmatch. Nella prima è possibile creare

4 Lo zoo dei mostri!

Gli Strogg stanno iniziando a incavolarsi davvero. Una mitragliatrice pesante o un lanciagranate sarebbe utile a questo punto.



▼ Ma che bell'artiglio. Tienilo a debita distanza, però, eh?



▲ Sei un mostriciattolo, sei un mostriciattolo... No, scusa amico, stavo parlando di quel tipo là...



5 Mr. Muscolo!

Nei livelli più avanzati del gioco incontriamo degli Strogg enormi, terrificanti e armati fino ai denti che possono beccarsi una salva di missili senza battere ciglio. Ritirata, amici!



▲ Che schifo i ragni, soprattutto quelli armati di grossi laser. Brrr...



▲ Non ci piace per niente. Questo è davvero un capolavoro di bruttezza!



▲ La parola che viene in mente è... Aaagghh. Subito seguita da "boooo"!

6 SANGUIGNO!

Quake II è violento e c'è sangue a volontà lungo tutto il gioco. Suggeriamo ai deboli di stomaco di comprare Bugs Bunny: Lost in Time.


▲ Adesso lo vediamo... proprio davanti a noi...


▲ ...e adesso non lo vediamo più. È un'impressione o stiamo calpestando qualcosa di appiccicoso?



▼ L'Hyperblaster è il massimo per quel che riguarda il fuoco rapido, ma le munizioni finiscono in fretta.



◄ Buono, cagnetto bello. Vuoi un osso? No, non uno mio!



▼ Alcuni hanno criticato il gioco per essere troppo colorato, ma noi preferiamo questa nuova veste sgargiante agli smunti colori rosso e marrone dell'originale.



> Gli Strogg sono un insieme di mutanti con artigli metallici giganteschi attaccati alla carne, disegnati in maniera perfetta

due squadre di due giocatori, oppure giocare tre contro uno, per vedere quale squadra totalizza il numero maggiore di uccisioni. Dobbiamo essere più astuti del normale, dato che non possiamo andare in giro a sparare a tutto quello che si muove rischiando così di colpire un compagno di squadra. La modalità Deathmatch vede i giocatori combattere "tutti contro tutti" con lo scopo di uccidere gli avversari il maggior numero di volte possibile all'interno del tempo limite. È davvero uno spasso e tutti i giocatori si troveranno senz'altro a urlare e a maledire gli avversari ad alta voce. È incredibile il modo in cui Hammerhead è riuscita a creare una modalità per più giocatori senza rallentamenti. Sembrava impossibile per la PlayStation, ma il miracolo c'è stato e non abbiamo nemmeno bisogno di un modem.

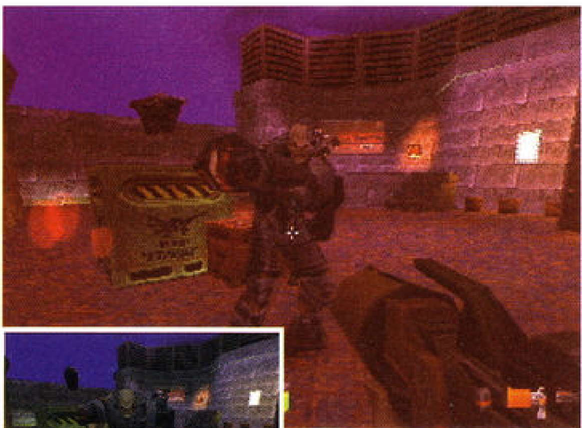
PARADISIACO

Ci sono dei difetti in Quake II? Beh, i tempi di caricamento tra un livello e l'altro possono infastidire, ma la PlayStation riesce a gestire meravigliosamente anche i livelli più ampi e i vari tipi di Strogg. La colonna sonora è una delusione: si tratta di un pessimo rock americano con chitarre stridenti e batterie pesanti, ma possiamo sempre disattivarla. Stiamo facendo i pignoli, però. Quake II è semplicemente uno dei migliori giochi per PlayStation. La grafica è fantastica, i livelli sono giganteschi, l'arsenale è enorme e gli effetti sonori sono terrificanti e d'atmosfera. Oltre alla modalità per un giocatore, c'è la modalità per più giocatori che ci permette di divertirci tantissimo con un gruppo di amici ed è un'opzione eccezionale. La PlayStation 2 è ormai alle porte, ma se le case di produzione continuano a creare dei giochi di questa qualità, potrebbe anche essere inutile passare a una console della prossima generazione per un bel po' di tempo. Hammerhead e Id possono essere fieri di questa versione che, sotto vari punti di vista, va a oscurare quelle per PC e per Nintendo 64. Quake II è violentemente magnifico. Se compreremo questo gioco, non rimarremo delusi dalla sua incredibile qualità.



▲ È essenziale scegliere l'arma giusta.



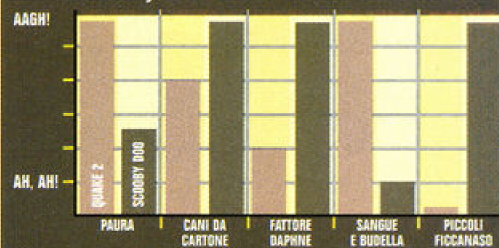


▲ Un altro simpatico mostro sta per lasciarci.

◄ Ecco uno Strogg molto grosso che ci carica. Siamo un po' troppo vicini per essere al sicuro.

TERROROMETRO!

Quanto è più terrificante Quake II rispetto al cartone animato Scooby Doo? Diamo un'occhiata al terrorometro.



il giudizio

aspetto

Incredibile. La grafica del gioco è tra le migliori mai viste per PlayStation.

giocabilità

Ci vuole del tempo per abituarsi al sistema di controllo ma, quando impariamo, possiamo dire addio al mondo esterno.

longevità

Ci giocheremo per mesi e mesi grazie ai tantissimi livelli e alle svariate modalità per più giocatori.

il meglio

Entrare in una stanza piena di Strogg e spedirli tutti all'altro mondo, nel senso dell'inferno.



il peggio

I tempi di caricamento tra un livello e l'altro. E dai, più in fretta, ci prudono le dita...



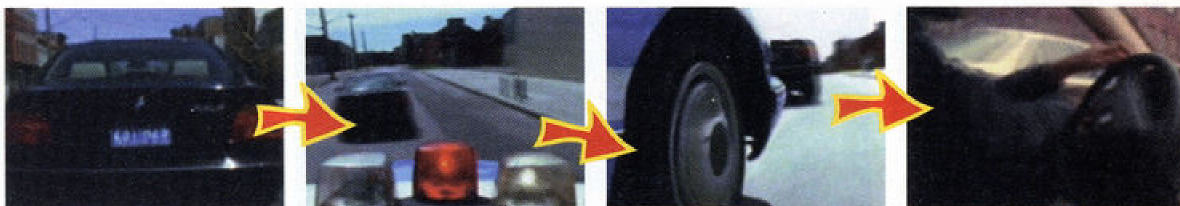
Hammerhead dovrebbe ottenere le onorificenze più alte per quello che ha creato per PlayStation. Un capolavoro coinvolgente, violento e macabro.

96%

Se ci piace questo... altri sparatutto in prima persona sono l'ormai datato Doom o Duke Nukem, ma non sono dello stesso livello.



Rubare auto e commettere delitti non è legale. Però, se vogliamo provare l'ebbrezza di una fuga a quattro ruote inseguiti dalla polizia, possiamo farlo con Grand Theft Auto 2.



GRAND THEFT AUTO 2

1 Facciamoci rispettare!

Per farci amica una gang dovremo generalmente diventare nemici dei suoi nemici. Come? Semplice...



▲ Armiamoci come si deve e assicuriamoci che la nostra energia sia al massimo prima di entrare.



▲ Localizziamo un quartier generale nemico e cominciamo a far fuori avversari a casaccio per conquistarci il rispetto della banda.



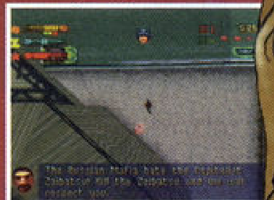
La prossima stagione lo indosserete tutti quanti!

▲ Presto tuttavia quelli inizieranno a reagire, perciò assicuriamoci di avere una via di fuga.

► Più ne ammazzeremo, più la banda rivale ci apprezzerà e desidererà i nostri servigi.



▲ Il lanciafiamme è un ottimo strumento per disperdere la folla.



▲ Il boss è soddisfatto. Non rimarremo a lungo disoccupati.

► Pensiamoci due volte prima di ritornare al quartier generale nemico, però.

Proviamo a immaginare un gioco che ci dia completa libertà di movimento attraverso un'intera città, con poche regole e un modello di azione ispirato direttamente alla teoria del caos, in grado di offrire a ciascun giocatore un'esperienza criminale unica.

Il gioco si chiama Grand Theft Auto 2 e la nostra unica missione, nel caso decidessimo di accettarla, consisterà nel fare una montagna di quattrini mediante attività criminali: malgrado il livello di dettaglio mostrato da Grand Theft Auto 2, il titolo non ci offre la possibilità di costruire la nostra fortuna attraverso un impiego legittimo. Tutto qui: il resto sta a noi.

LAVORETTI DA FARE

La città è suddivisa in tre aree distinte che funzionano come livelli: zona centrale, zona residenziale e zona industriale. Presto scopriremo che ciascuna di queste aree è popolata da un certo numero di gang in guerra tra loro. È possibilissimo completare ciascun livello guadagnando una quantità di denaro prestabilita e senza avere troppo a che fare con le gang, ma il sistema più rapido e più pericoloso per la nostra salute consiste proprio nel lavorare su loro commissione. Volendo potremmo anche fare soldi facendoci pagare le corse su un taxi rubato, ma dove sarebbe il divertimento in questo? Prima di ottenere un 'impiego' presso una delle gang di strada, dovremo però metterci in mostra e il modo migliore per farlo sarà uccidere membri di una gang rivale o consegnare veicoli rubati alla gang di cui intenderemo guadagnarci il favore. Una volta che avremo attirato l'attenzione nel modo giusto, ci verranno offerti dei lavori attraverso dei telefoni pubblici colorati sparsi per il territorio della gang. Il colore del telefono corrisponde al livello di rispetto che la gang dovrà avere per noi di offrirci l'incarico in questione. I telefoni possono essere individuati facilmente seguendo le frecce che appariranno quando ci troveremo nelle loro vicinanze. All'inizio ci verranno offerti incarichi "verdi", che richiedono un basso livello di rispetto, offrono scarsi guadagni ma sono in

COME RUBARE UNA MACCHINA!

Quale che sia l'incarico che sceglieremo di svolgere, sarà inevitabile per noi trascorrere gran parte del nostro tempo rubando veicoli. Non è colpa nostra: dopotutto dobbiamo poter andare in giro per la città come chiunque altro... e perché spendere soldi per un taxi quando il furto d'auto è così facile?





▲ Facciamo rallentare la nostra vittima. Quasi tutte le macchine si fermeranno piuttosto di investirci... quasi tutte.

▼ Un tocco sul pulsante ed eccoci a bordo, a meno che il conducente non reagisca.



3 Grand Theft Auto 2: il film

Presentato per la prima volta alla fiera E3 di Los Angeles a settembre del 1999, il filmato promozionale di Grand Theft Auto 2 è stato girato a New York e riproduce molte situazioni che potremo rivivere nel gioco.











▲ Le risse con i Krishna sono solo uno dei nostri possibili passatempi nel mondo di Grand Theft Auto 2.
◄ Molte di queste immagini sono state censurate nell'introduzione del gioco.
► Farsi dei nemici pericolosi in questa grande città è molto più facile che farsi degli amici... ma rimane sconsigliabile.

4 Dove?

Durante il gioco, il nostro personaggio (o il suo veicolo) sarà circondato continuamente da frecce. Queste indicano telefoni pubblici e obiettivi delle missioni relative a ciascuna delle diverse gang cittadine.

▲ Tre gang tra le quali scegliere: sbizzarriamoci!

▲ Gli sbirri ci stanno alle costole. È il momento di trovare un rifugio sicuro.

compenso generalmente molto semplici. Se li porteremo a termine con successo, passeremo successivamente agli incarichi "gialli" fino a raggiungere alla fine i pericolosi incarichi "rossi". Queste missioni vengono affidate soltanto a individui che si siano guadagnati un elevato livello di rispetto da parte della gang e richiedono spesso che il giocatore prenda il comando di un gruppo di criminali. A questo punto la nostra relazione con la gang per la quale lavoreremo sarà ormai stata notata dalle bande rivali, il che significa che queste ultime ci attaccheranno se ci avvicineremo al loro territorio.

Per trarre il massimo da Grand Theft Auto 2 dovremo far scontrare tra loro le varie gang, in modo da poter lavorare per tutte senza che nessuna decida di farci fuori, guadagnando così un sacco di quattrini. Il rovescio della medaglia nell'utilizzo di questa tattica è che quando le nostre attività verranno notate dalle forze dell'ordine locali non ci sarà nessuno disposto a muovere un dito per tirarci fuori dai guai. Uno degli aspetti più riusciti di Grand Theft Auto 2 è il modo in cui i membri di una gang si comportano in funzione dei nostri rapporti con la gang stessa. Se saremo abbastanza rispettati da loro, cioè, saranno capaci perfino di eliminare qualsiasi sbirro che tenterà di molestarci quando ci troveremo sul loro territorio. A proposito: i poliziotti sono molto più intelligenti che in passato e, se saremo veramente cattivi, potranno perfino ricorrere all'aiuto dell'esercito contro di noi.

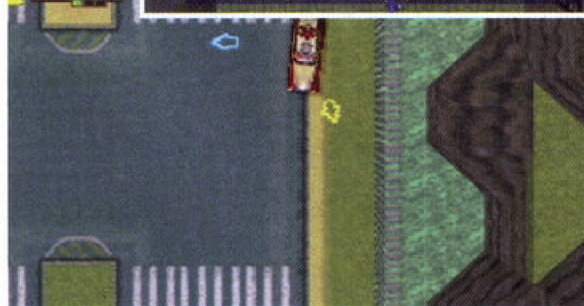
LA SCENA DEL DELITTO

L'annuncio del mantenimento della prospettiva originaria dall'alto in Grand Theft Auto 2 ha sorpreso molti, specie di fronte all'arrivo di un concorrente tridimensionale di nome Driver. Dopo aver giocato per un po' con Grand Theft Auto 2, tuttavia, il perché di questa decisione appare scontato: il gioco stesso è ispirato ai filmati di inseguimenti della polizia e in fin dei conti, quando ci si trova inseguiti, ciò che avviene alle nostre spalle è altrettanto importante di quanto si trova davanti a noi. La prospettiva dall'alto non ci offre soltanto una visuale estesa della sconfinata città, ma ci consente anche di sapere con esattezza cosa c'è intorno a noi in qualsiasi momento. Questo avrà la sua importanza, considerata l'impopolarità che ci guadagneremo quando cominceremo a rubare macchine e ad abbattere pedoni a colpi di arma da fuoco senza alcun ritegno. La grafica presenta netti progressi rispetto a quella di Grand Theft Auto e sebbene sia tuttora basata su sprite, le illustrazioni non le rendono giustizia. Grand Theft Auto 2 è ora tanto fluido quanto "politicamente scorretto" e

► Scegliamo con chi allearci: potremo sempre cambiare idea più avanti.



▼ Le ambulanze sono complete di sirene per diradare il traffico.





▼ Per impadronirci di un'ambulanza dovremo prima attirarne una nella zona provocando un certo numero di feriti.

5 Consumatori consapevoli...

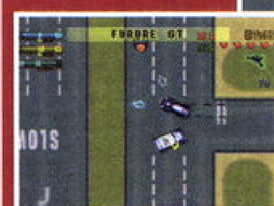
Con tutti questi veicoli a disposizione, può essere difficile capire quale sia quello che fa per noi. Proviamoli tutti, oppure diamo un'occhiata a questa piccola selezione.

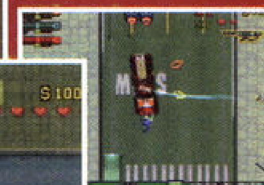




▲ La limousine. Ideale per metterci in mostra e creare i nostri posti di blocco personali.

▲ Ha una velocità ragionevole e dispone di sirena. L'autoambulanza è la scelta giusta per le missioni in cui occorre rapidità.





▲ Il carro dei vigili del fuoco è completo di manichetta ad acqua orientabile. Ideale per sgombrare la strada dagli sbirri e dalla folla.

◄ Un modellino carino, non particolarmente superiore agli altri, ma... vista la carrozzeria?

6 POLIZIA, MOTORE, AZIONE!

Molto più sveglie dei piedipiatti di Grand Theft Auto, le forze dell'ordine di Grand Theft Auto 2 non si fermeranno davanti a nulla per acciuffare il loro uomo. Nei livelli più avanzati potranno perfino ricorrere all'aiuto dell'esercito, evacuando la città e trasformandola in un vero campo di battaglia.



▲ I posti di blocco possono creare problemi, se la via di fuga è ostruita dal traffico.



► Se nient'altro dovesse funzionare, non esiteranno a farci fuori.



◄ Forzare il blocco è una possibilità, ma prepariamoci a subire gravi danni.

▼ Sono quattro volte più numerosi di noi: possiamo anche batterci coraggiosamente, ma la nostra cattura è inevitabile.



7 Bonus!

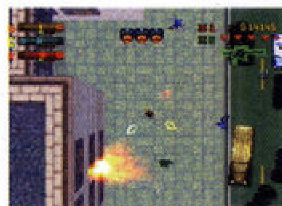
Ci sono bonus a bizzeffe e in molti casi li attiveremo senza nemmeno rendercene conto...



▲ Il bonus Insane Stunt. Uno dei più facili da ottenere, quando si sa come fare.



▲ Troviamo una rampa e teniamo il nostro veicolo a mezz'aria per oltre tre secondi.



▲ Provocare esplosioni è un sistema sicuro per attirare l'attenzione della polizia.

▼ Specchietto, segnale, manovra... Ferire, uccidere, scappare.





l'utilizzo degli sprite rende illimitato il numero di veicoli che possono apparire contemporaneamente sullo schermo.

GRAN TURISMO?

Grand Theft Auto 2 è inoltre uno dei pochi titoli in grado di rivaleggiare con Gran Turismo in termini di numero di veicoli accessibili al giocatore, sebbene il sistema per appropriarsene sia leggermente meno raccomandabile. Ce ne sono una marea e ognuno presenta caratteristiche leggermente differenti. Con un piccolo investimento, nel caso che ci trovassimo in possesso di una macchina che apprezziamo particolarmente, potremo farci cambiare la targa e perfino darle una nuova mano di vernice, rendendola nostra per sempre. A questo punto avremo anche la possibilità di sistemarci sopra qualche aggeggino extra in stile James Bond, come tubi spargi-olio e mitragliatrici montate sul cofano. Non ci saranno indispensabili per completare la maggior parte delle missioni. Come molte altre novità di Grand Theft Auto 2 sono stati inseriti senza che ve ne fosse una necessità vera e propria, ma soltanto perché uno dei cervelloni responsabili del gioco ha pensato potessero risultare divertenti. Ci sono perfino alcuni veicoli del gioco già equipaggiati con i suddetti aggeggi, come per esempio un carro dei vigili del fuoco completo di manichette pressurizzate con le quali potremo innaffiare i pedoni!

I COMANDI

Chi non ha provato alcuno dei precedenti titoli Grand Theft Auto potrà sulle prime trovare un po' strano il sistema di comando. In sostanza, il sistema abbastanza convenzionale che si utilizza per guidare i veicoli viene usato anche quando si procede a piedi, il che nei fatti significa che cammineremo avendo a disposizione un acceleratore e una retromarcia. Ci vuole decisamente un po' di pratica e quindi sarà il caso di fare un giro in città prima di cominciare a provocare troppi guai e a farci troppi nemici. Tra l'altro non saremo gli unici criminali in circolazione in città: mentre ci prenderemo una boccata d'aria, o magari ci dedicheremo a una piccola strage di Hare Krishna o a una demolizione di auto, ci saranno altri rapinatori, assassini e ladri d'auto impegnati nei loro lavoretti quotidiani. Ciò ci porrà occasionalmente nel ruolo delle vittime, ma uno dei numerosi

8 Kill Frenzy

I bonus Kill Frenzy sono sparsi per tutta la città e ci frutteranno dei punti se riusciremo ad abbattere un certo numero di obiettivi con una determinata arma ed entro un preciso limite di tempo...



▲ Per dare inizio alla nostra sfida Kill Frenzy raccogliamo il gettone verde.



▲ Uccidere 20 persone in 60 secondi con un Electrogun? Non c'è problema...

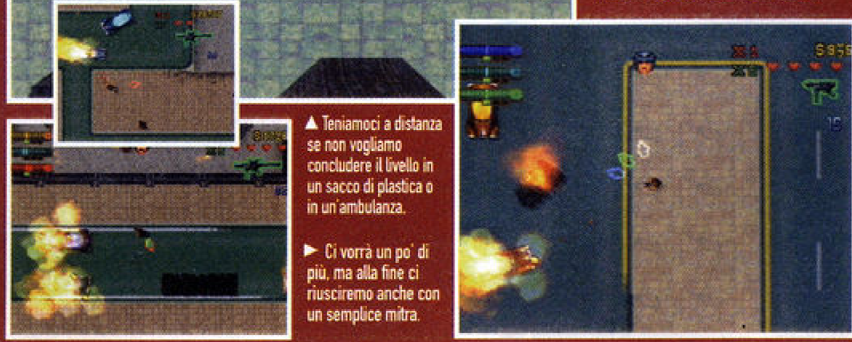


9 In cerca di attenzione...

Una grossa esplosione è il sistema di gran lunga più facile per richiamare l'attenzione e di conseguenza fare soldi. I lanciarazzi sono rari, perciò dovremo cavarcela con i tamponamenti a catena.



▲ Tre in uno, comprese due macchine della polizia. Questo piccolo incidente ci frutterà rispetto e notorietà a palate.



▲ Teniamoci a distanza se non vogliamo concludere il livello in un sacco di plastica o in un'ambulanza.

► Ci vorrà un po' di più, ma alla fine ci riusciremo anche con un semplice mitra.

10 Lo sfasciacarrozze

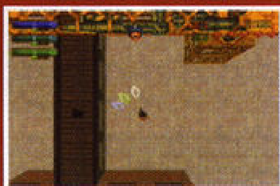
Non dovremo più limitarci a cercare le armi in giro per la città: potremo anche rubarle dalle nostre vittime. Se abbiamo una coscienza ecologica, potremo anche riciclare le auto trasformandole in ogni arma possibile e immaginabile servendoci dei numerosi sfasciacarrozze.



▲ Abbandoniamo il nostro veicolo da buttare sotto la gru, che lo solleverà.



▲ La macchina viene lasciata cadere nella pressa e ridotta a dimensioni minuscole.



▲ Il rottame viene quindi collocato su un nastro trasportatore che lo introduce nel riciclatore.



▲ Ciò che ne esce è un'arma, carica e pronta all'uso. Niente di più semplice...

potenziali momenti magici del gioco verrà proprio quando saremo aggrediti. Non dovremo che estrarre la pistola e piantare una pallottola nella schiena del nostro aggressore, non appena questi se la darà a gambe. Grand Theft Auto 2 è zeppo di situazioni di questo tipo: la nostra prima fuga dalle forze dell'ordine, il nostro primo carro armato, la prima volta che bombarderemo una macchina della polizia... sono momenti che stanno fianco a fianco con il nostro primo giorno di scuola nel grande schema della vita e che non potremo mai dimenticare.

SUONA BENE

I limiti visivi di Grand Theft Auto 2 sono più che compensati dalle sue chicche... auditive. Quando circoleremo come pedoni potremo percepire i suoni di una città vera, viva, completa di clacson, sirene e degli occasionali insulti dei passanti. Sarà però quando scaraventeremo un conducente fuori dalla sua auto per poi impadronircene e filarcela che la colonna sonora di Grand Theft Auto 2 mostrerà davvero di cosa è capace. Potremo gustarci una serie di diversi programmi radiofonici, completi di ridicoli DJ e buffi annunci pubblicitari di prodotti come la Lad Rover, la 4 x 4 dalla potenza superiore. L'idea della radio è un altro elemento mantenuto dal gioco originale, che tuttavia rimane a oggi uno dei più innovativi e divertenti utilizzi del sonoro fatti in un videogioco.

IL MEGLIO?

GTA2 è un gioco in grado di far apparire Driver per ciò che era veramente: un lineare e in parte limitato aspirante Grand Theft Auto, zeppo di immagini accattivanti ma povero di sostanza a paragone dell'originale. La libertà concessaci da Grand Theft Auto rende inutile anche solo discutere di curve di apprendimento o longevità del gioco. Potremo intraprendere le missioni più difficili solo e se ci sentiremo pronti per affrontarle e se falliremo potremo riprovarci in seguito o semplicemente lasciarle perdere. Quando avremo guadagnato denaro a sufficienza per passare all'area successiva, non saremo comunque costretti a farlo: magari potremo trovare ancora divertimenti in quantità nell'area in cui ci troveremo, perciò perché non restare in circolazione da quelle parti ancora per un po'?
Il divieto ai minori di 18 anni lascerà a bocca asciutta un sacco di giocatori più giovani, Il resto di noi, in ogni caso, può prepararsi a una delle esperienze di gioco più sporche e spericolate mai viste su una PlayStation. Se solo tutti i giochi fossero fatti di questa pasta...

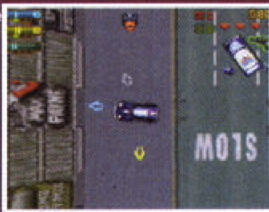
Hare, hare-hare, hare... Muoviti, straccione!

▼ Gli sbirri ci inseguono! Rubiamo una macchina o corriamo a nasconderci? L'eterno dilemma...

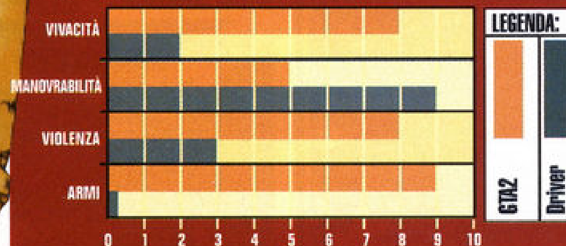


11 E gli optional?

Una novità di Grand Theft Auto 2 è rappresentata dalla possibilità di personalizzare il nostro veicolo. Tra gli attrezzi disponibili ci sono mine, tubi e mitragliatrici da montare sul cofano. Potremo anche optare per una riverniciatura e per un cambio di targa per confondere i piedipiatti.







▲ Abbiamo gli sbirri alle calcagna e in ogni caso il blu ci ha stufato... perché non fare una visita al colorificio?

◄ Pochi secondi dopo ci sembrerà di essere in un'altra macchina e quel che più conta è che lo crederanno anche i piedipiatti.

CI SIAMO PRESI UNA SBANDATA...

Grand Theft Auto 2 di Rockstar affronta Driver di GT nel nostro immoralissimo test...

VIVACITÀ
MANOVRABILITÀ
VIOLENZA
ARMI
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
LEGENDA: GTA2 Driver

> A volte saremo noi le vittime: non dovremo che estrarre la pistola e ficcare una pallottola nella schiena del nostro aggressore non appena se la darà a gambe

il giudizio

aspetto

Sequenza introduttiva ricca di stile, grande giocabilità e ottima musica. Un prodotto decisamente desiderabile.

giocabilità

Grande, grossa e favolosa. Iniziare è facile ma smettere è più difficile che mettere giù un cucciolo.

longevità

Non è un gioco che ci verrà voglia di completare di corsa, ma anche se fosse così ci durerebbe comunque secoli.

il meglio

La libertà di fare qualsiasi cosa vogliamo. Potremo giocare secondo il nostro umore.





il peggio

Dover sborsare 50.000 dollari per salvare il gioco, cosa che rende le partite brevi assai costose.



Un raro trionfo della giocabilità pura sulla conta dei poligoni e sulle promozioni da parte di celebrità di serie B. Un acquisto d'obbligo per **chiunque abbia l'età adatta.**

90%

Se ci piace questo potrebbe piacerci il mondo tridimensionale di Driver, ma non esiste nulla di veramente paragonabile a Grand Theft Auto 2.

DATI ▶ FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: L. 141.900 IN USCITA A: ORA



È tempo di guerra: bisogna evitare le maniere pacifiche. È il momento perfetto per sparare alle spalle di un nostro amico e scappare via sogghignando soddisfatti.

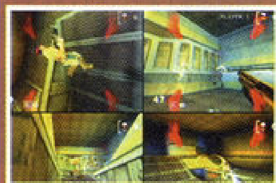





TUROK RAGE WARS

1 Quelli di Turok!

I brividi maggiori in Turok Rage Wars li abbiamo negli scontri a eliminazione diretta in modalità per più giocatori. Possiamo dare vita a un vero massacro giocando da soli o contro uno, due o tre giocatori "umani".



▲ Turok dà il meglio quando ci si gioca in quattro. Ci sono ambientazioni eccezionali.

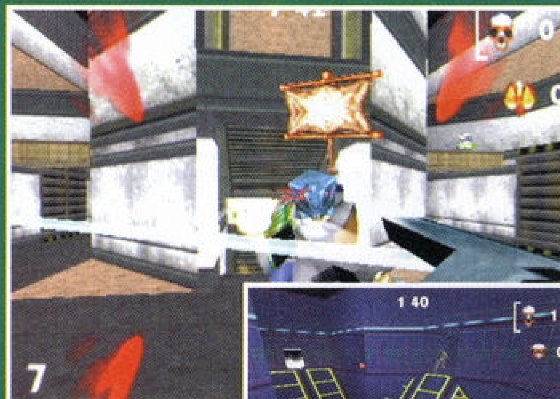


▲ Il computer controlla gli altri due nemici se decidiamo di giocare insieme a un amico.




2 Tornei a squadre!

C'è anche una modalità "ruba bandiera" nella quale noi e il nostro compagno di squadra dobbiamo impossessarci della bandiera della squadra avversaria e portarla alla nostra base. È molto utile la freccia verde posta sopra al nostro compagno che ci evita di farlo a brandelli per sbaglio.



▲ Ah, la bandiera! Eliminiamolo prima che raggiunga la base!



► Alcune arene sono progettate benissimo per degli scontri di massa.

La compagnia degli amici è uno dei piccoli piaceri della vita. Dividere un pacco di popcorn al cinema. Fare una scampagnata in tandem. Correre mano nella mano in mezzo a un campo di margherite. Certe cose sono più divertenti in gruppo, come i calcio o il tennis. Potremmo continuare all'infinito. Dopo aver prodotto l'eccellente Turok per singolo giocatore e Turok 2, che presenta anche la modalità per più giocatori, ecco non Turok 3 bensì Turok Rage Wars, un titolo per più giocatori con una modalità "quasi di gruppo" per singolo giocatore. Turok Rage Wars è fatto per essere condiviso con gli altri, come i cioccolatini.



PIACERE PER GLI OCCHI

Turok Rage Wars non è diverso da Turok 2 dal punto di vista grafico. Sono presenti tutti i protagonisti principali della serie, tra i quali Turok, Adon e il lucertolone con un solo occhio rosso, oltre a un nuovo gruppo di personaggi che non vedono l'ora di assaggiare i nostri proiettili. La differenza sostanziale consiste nel fatto che Turok Rage Wars si allontana dal classico percorso lineare di caccia, proponendo degli scontri mortali singoli. Eh sì, questa è la risposta di Nintendo 64 ad Unreal Tournament! In pratica possiamo giocare fino in quattro, scegliendo un personaggio e un'arena di combattimento in split-screen. Il primo che arriva a dieci uccisioni vince. E così via. È vero però che certe cose potevamo farle anche in Turok 2, oltre che in Goldeneye. Turok Rage Wars presenta

Indovinate chi è venuto a trovarvi...



▲ Due giocatori incontrano un avversario controllato dal computer. Eliminiamolo!




▲ È divertente giocare con un amico sullo schermo diviso in due. Possiamo scegliere di combattere uno contro l'altro oppure insieme contro i nemici controllati dal computer. Peccato che alla partita non possano partecipare più di quattro giocatori alla volta.

POSTER IN REGALO



TIPI DI DIVERTIMENTO

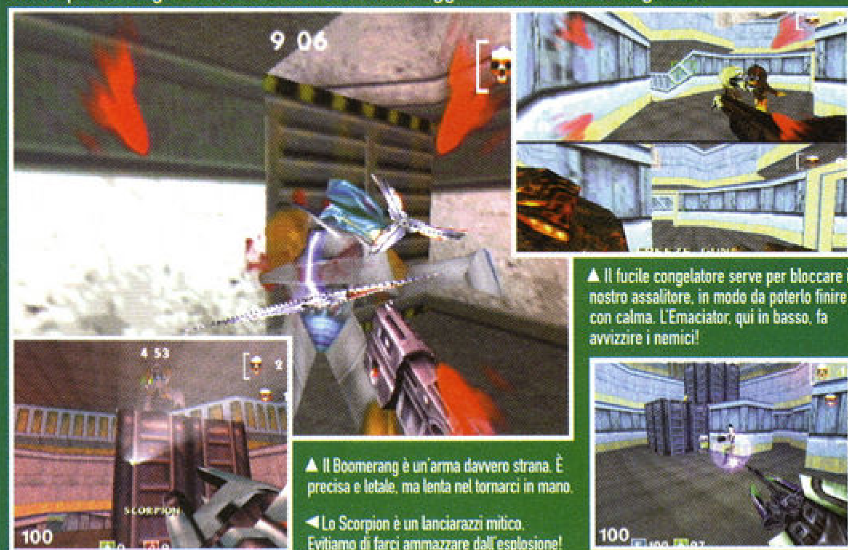
La differenza principale tra Turok Rage Wars e il suo predecessore Turok 2 consiste nella modalità "multipla" per singolo giocatore. È come se ci trovassimo a combattere contro quattro nemici "umani"! Non giocano come i nostri amici, però.



TUROK
RAGE WARS

3 Armi per tutti!

Prima di andare in battaglia possiamo scegliere l'arma che vogliamo utilizzare. Le munizioni sono sparse lungo il livello. Ci sono succose aggiunte all'arsenale originale.



▲ Il fucile congelatore serve per bloccare il nostro assalitore, in modo da poterlo finire con calma. L'Emaciator, qui in basso, fa avvizzire i nemici!



▲ Il Boomerang è un'arma davvero strana. È precisa e letale, ma lenta nel tornarci in mano.

◄ Lo Scorpion è un lanciarazzi mitico. Evitiamo di farci ammazzare dall'esplosione!

▲ Il nemico finale si becca un po' di piombo e fa cadere il suo panino alla marmellata.

▲ Uno Scorpion a questa distanza? Mmm, dovrebbe bastare.

anche una modalità multipla per singolo giocatore: in pratica ci troviamo a combattere contro degli avversari controllati dal computer invece che contro degli amici. Possono affrontarsi quattro avversari contemporaneamente, sia che siano "umani" o controllati dal computer. Anche chi non ha nessun amico può finalmente provare il brivido della modalità per più giocatori. Dobbiamo scegliere un personaggio e vincere una serie di sfide tra più giocatori per proseguire nel gioco: per esempio, dobbiamo eliminare tre avversari, o ucciderne sette con quattro vite ecc. Il nostro percorso lungo il gioco può prendere diverse direzioni, in modo che possiamo scegliere il tipo di scontro che vogliamo. In alcune missioni dobbiamo uccidere anche un nemico finale, tanto per ravvivare un po' l'azione. Quindi, dato che tutti sappiamo com'è divertente Turok in gruppo e che qui l'esperienza di gioco non cambia molto, ci resta da chiederci quanto siano convincenti gli avversari controllati dal computer. Non molto, per la verità.

INTELLIGENZA

In Turok e Turok 2 i nemici si muovevano in maniera convincente, con tutti gli arti che si muovevano armoniosamente. Non accade lo stesso in Turok Rage Wars. I nemici bipedi sembrano galleggiare in aria quando si avvicinano a noi, un po' come accade in Quake. Sembra inoltre che si facciano strada alla cieca e che amino picchiare i musi contro le pareti. Gli avversari umani sono davvero difficili da affrontare, mentre quelli controllati dal computer si fregano facilmente e spesso si mettono a combattere inutilmente tra di loro mentre noi stiamo a guardare. Sono molto coraggiosi, però, dato che non scappano mai a nascondersi e sono pronti ad affrontarci in combattimento anche se hanno soltanto una misera ascia.

Oh, mamma... Non si può dire che siano ridicoli, ma chi trovava buffi i personaggi controllati dal computer in Unreal Tournament si sganascerà dalle risate con questi nemici. Giocare con degli amici a Turok Rage Wars è il modo migliore per divertirsi davvero. I nuovi scenari di combattimento (circa quaranta) e le armi, tra le quali segnaliamo l'Emaciator e l'Inflator, sono abbastanza innovativi da garantire una lunga vita a questo titolo. Detto questo, aggiungiamo che Turok Rage Wars, in modalità per più giocatori, non può competere con titoli come Quake 2 o addirittura l'ormai stagionato Goldeneye. Si tratta in pratica di Turok con una modalità per più giocatori migliorata e con un'imperfetta modalità a eliminazione diretta per singolo giocatore. Non è un gioco che annoia, ma neppure ci esalta.

> "Turok Rage Wars si allontana dal percorso lineare di caccia, proponendo scontri mortali singoli. Questa è la risposta del N64 ad Unreal Tournament"

4 Giochi da scimmie!

In questo tipo di gioco siamo, in pratica, una scimmietta indifesa: dobbiamo trovare l'uscita che ci riporta alle condizioni normali e, quindi, dare la caccia a qualche altro giocatore che si è trasformato in una scimmia. Dobbiamo colpire la scimmia tre volte per vincere!





▲ Uccidiamo la scimmia, uccidiamo la scimmia! Attenti, perché potremmo essere noi a trasformarci e tutti inizierebbero a darci la caccia!

◄ In altri livelli dobbiamo prendere una specie di lucertola o perfino una gallina. Gli animali innocui non sono mai al sicuro.

4 Il nemico finale!

Nel corso della terza missione ci sono dei nemici di fine livello che ostacolano la nostra strada e noi dobbiamo, ovviamente, ucciderli.



▲ I livelli con i boss contengono un solo nemico, ma è molto tosto.



▲ Usciremo vittoriosi se risparmieremo le munizioni e spareremo con precisione.

IL DEATHMATCH DEL GIORNO!

Come va a finire l'incontro ravvicinato tra tre classici giochi a eliminazione diretta? Turok Rage Wars riuscirà a far fuori gli altri?



il giudizio

aspetto

I menu sono eleganti e ben fatti, ma il resto del gioco è un po' tutto uguale dal punto di vista grafico.

giocabilità

Gli scontri a eliminazione diretta sono molto divertenti. Peccato che la modalità per singolo giocatore non sia realistica come avrebbe potuto essere.

longevità

La vita di questo gioco è praticamente infinita, come per tutti i titoli per più giocatori! Anche la modalità per singolo giocatore non è male.

il meglio

Trovare le munizioni per la nostra arma migliore e scaricarla contro un avversario. Che bello!



il peggio

Guardare i personaggi controllati dal computer che si scannano tra loro invece di attaccarci.



Un gioco divertente con una modalità a un giocatore un po' difettosa. Quella deathmatch è migliorata, ma Quake 2 e Goldeneye sono migliori.

80%

Se ci piace questo proviamo Quake 2 e Goldeneye per Nintendo 64 oppure facciamoci una partita a Unreal Tournament per PC.



La serie FIFA diventa ogni anno migliore. Chi lo sa... se continua così, FIFA 2011 potrebbe perfino essere giocabile...






FIFA 2000

1 Chi ne vuole un po'?

In questo gioco bisogna muoversi continuamente. Se esiteremo con la palla tra i piedi finiremo per lasciarci le caviglie: ecco qualche piccolo trucco per assicurarci di uscire dal campo su tutte e due le gambe.



▲ Premiamo i pulsanti laterali: potremo mantenere la palla mentre i difensori perderanno interesse.



▲ Se il difensore avversario dovesse avvicinarsi troppo, il nostro giocatore lo spingerà via automaticamente.



▲ Proprio così! È questo il rumore prodotto dalla palla quando le balliamo intorno.

2 Facciamo festa!

EA si è assicurata di inserire un'intera carrellata di celebrazioni dei goal: ce n'è uno nuovo per ogni rete segnata. Potremo così ammirare i saltelli di Bobby Charlton della formazione del 1966 e l'imitazione di Michael Jackson a opera di Pelé.



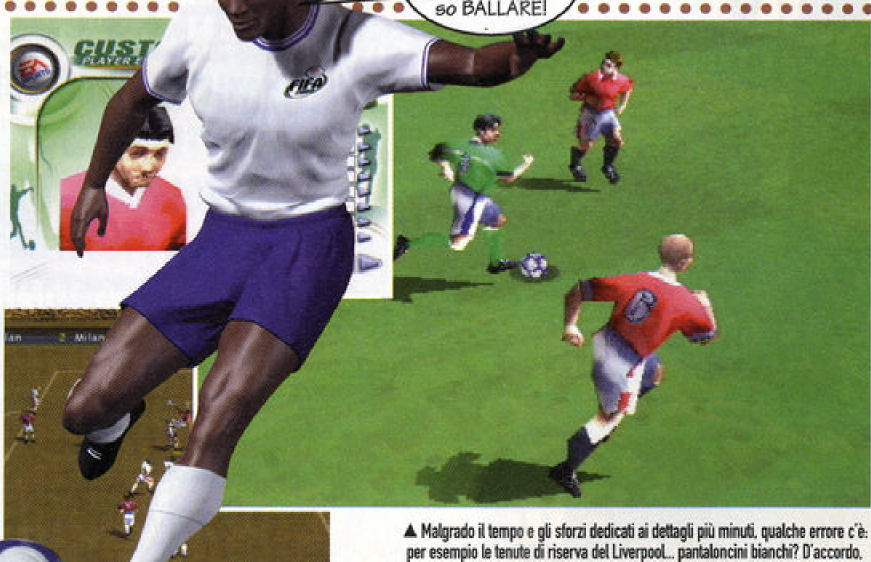
▲ Ehi, guardate qui! Una bandierina! Fantastico...

► Che ci crediamo o no, questo è Maradona...



EA non si fa mancare niente quando si tratta di realizzare una serie completa. Quest'anno ha tirato fuori dal cappello FA Premier League STARS e un deludente manageriale di calcio, ma quando si mette sotto è impossibile non rimanere impressionati dai risultati. Quanto a opzioni, licenze ufficiali e ampiezza di scelte, questo titolo è insuperabile. Ci sono tutte le squadre, tutti i giocatori e perfino Robbie Williams che gorgheggia. Sbalorditivo! Il gioco ha inoltre un aspetto migliore rispetto a FIFA '99, elemento che EA tiene particolarmente a chiarire nella sequenza introduttiva, che ritrae i nuovi giocatori virtuali che intimidiscono i loro predecessori con il



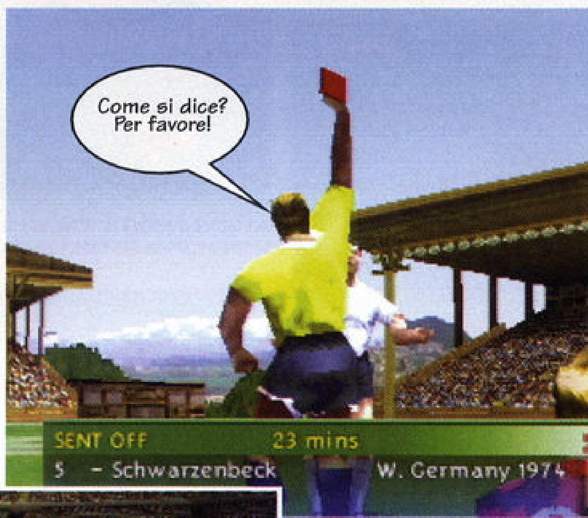


▲ Malgrado il tempo e gli sforzi dedicati ai dettagli più minuti, qualche errore c'è: per esempio le tenute di riserva del Liverpool... pantaloncini bianchi? D'accordo, è un po' cercare il pelo nell'uovo, ma insomma, c'è ancora da fare...

FIFA 2000


▲ La modalità Classic Team presenta colori sfumati, che danno un tocco di 'vecchi tempi'.


▲ Robbie Fowler mostra come si batte un rigore. Testa bassa e via.



◄ Questi arbitri non sono certo i più indulgenti del mondo: qualsiasi intervento un po' rude da parte nostra farà sì che il nostro uomo venga espulso prima che abbiamo il tempo di dire "Non ho fatto apposta". Per quanto utile sia l'intervento in scivolata, l'ideale sarà rimanere con i piedi per terra e utilizzare una gomitata.

▼ Il portiere degli argentini esce un po' troppo. Mentre lotta per ritornare indietro, Michael Owen schizza attraverso la difesa e si vendica di Francia '98.





loro nuovo aspetto. Ci sono poi immagini dei campioni impegnati in sessioni di motion capture, sagome in "fil di ferro" che si evolvono fino ad assumere l'aspetto di giocatori a tutto tondo e sbalorditive riprese girate nel pieno dell'azione. Si direbbe che EA sia veramente fiera del lavoro svolto dalla sua squadra di produzione canadese. Mentre altri giochi cercano di nascondere i trucchi utilizzati nella loro realizzazione, EA non fa che metterli in mostra. D'altronde ci sono buone ragioni per essere orgogliosi, specie per il modo in cui è stato utilizzato il motion-capture. Nessun altro gioco di calcio può sfoggiare movimenti dettagliati come quelli di FIFA. Il modo in cui i giocatori controllano la palla, si posizionano per il tiro e schizzano via dopo aver segnato è di un realismo inquietante.

Lo stesso si poteva dire di FIFA '99, ma qui è stato aggiunto qualche trucchetto in più. Ora i giocatori possono proteggere la palla, controllandone i movimenti mentre arretrano in direzione degli avversari. Quando schizzano via, poi, sono in grado di tenere i difensori avversari a distanza spingendoli via continuamente con le braccia.

DA VICINO

Ciò rappresenta una novità importante: il calcio non è fatto solo di traversoni e bordate in grado di attraversare tutto il campo. È fatto anche di scontri personali, strattoni, spinte, confronti spalla a spalla. I giocatori hanno ormai superato il punto in cui potevano lasciarsi impressionare dal fatto che i calciatori fossero in grado di effettuare azioni spettacolari ed EA merita una lode per aver tentato di ricreare in parte anche i dettagli più modesti del gioco. D'accordo, non c'è niente di spettacolare in questi elementi e nessuno si sognerebbe di comprarsi una raccolta video con le 100 Migliori Spallate, ma si tratta del livello di dettaglio che qualsiasi gioco veramente sofisticato dovrebbe comprendere.

SCELTA

Questo livello di dettaglio si estende anche alla scelta delle squadre e delle formazioni. La somiglianza dei giocatori con le loro controparti è ancora un po' sommaria, ma si può facilmente porre rimedio al problema grazie alla modalità che permette di personalizzare la squadra. Questo è un classico esempio della flessibilità di FIFA. Le opzioni sono talmente dettagliate che potremo cambiare praticamente qualsiasi cosa non ci piaccia. Non appena ci sembrerà che EA abbia realizzato male un elemento, potremo modificarlo, perfino se si tratterà delle capacità dei giocatori. La scelta degli stadi non è particolarmente estesa, ma in fondo tutto ciò di cui abbiamo bisogno per divertirci è un bel prato nel mezzo. Ciò che conta davvero, però, si trova oltre la splendida facciata. Gingillandoci con le varie opzioni e trastullandoci con i replay non potremo fare a meno di pensare che questo sia il miglior gioco della storia. Se avessimo voluto giocare con i menu, però, saremmo andati al ristorante e se avessimo voluto sentir

➜

▼ Sebbene sia possibile quasi sempre mandare a segno la palla, il portiere riuscirà solitamente a non farla entrare in rete. La possibilità di segnare, quindi, dipenderà dalla nostra fortuna. Dovremo semplicemente cercare di tirare in porta quante più volte possibile, finché il gioco ci permetterà di metterne dentro una. Una specie di lotteria, insomma.




▲ Un simpatico balletto per bloccare la palla.

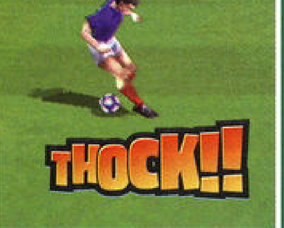
▼ La marcatura non è sempre così stretta, perciò tiriamo alto!



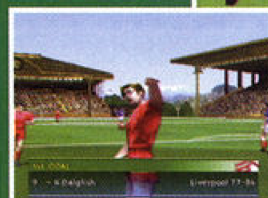
3 Squadre classiche...

La modalità Classic Team è il vero capolavoro del gioco. Sebbene si tratti di un'idea molto semplice, già sfruttata molte volte in altri giochi, in FIFA 2000 comprende ben 40 squadre a scelta. Ci sono formazioni specifiche, come l'Inghilterra campione del mondo 1966 e una vasta scelta di formazioni del Brasile. Ci sono poi classici del passato come il Liverpool delle stagioni '77-'83, più la nazionale giapponese dell'86... Forse non noteremo particolari differenze tra le squadre storiche e quelle medie, ma la cosa rimane comunque divertente.





▲ Il suo nome era Ertson, ma gli altri bambini lo prendevano in giro chiamandolo Pele... e con altri nomi meno simpatici.


▲ Ecco il Maestro francese in persona, Michel Platini, ricco di eleganza, portamento, intuito e dotato di un arguto cervello calcistico... malgrado quel nome da ragazzina.


▲ L'Olanda non avrà molte cose famose, ma Cruyff è un mito in tutto il mondo, più dei tulipani e dei mulini a vento.


▲ George Best, El Beatle, uno dei giocatori più dotati dalla natura nella storia del calcio. Le bevute e le donne, però, lo hanno rovinato.

6 ERRORE!

Malgrado offra diverse formazioni, FIFA 2000 commette un errore nei cambi di ruolo. Se infatti passeremo dal 4-4-2 al 4-5-1, l'attaccante diventerà il nostro centro mediano. Come?!



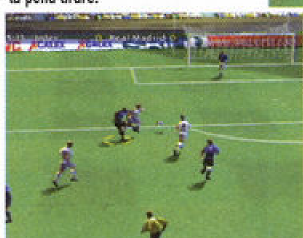
▲ Prima decidiamo di rimpolpare il centrocampo e scegliamo il 4-5-1...



▲ ...poi, il computer sembra scambiare a caso la posizione dei giocatori.



▼ Non appena avremo il minimo spazio in prossimità della rete, varrà la pena tirare.





AIEEEEE!!

▲ L'opzione di replay è spettacolare come sempre e riproduce ogni minimo dettaglio.

> La sequenza introduttiva ritrae i nuovi giocatori che intimidiscono i loro predecessori virtuali con il loro splendido aspetto

cantare Robbie Williams ci saremmo comprati il suo album. Il motivo per cui si compra FIFA '2000 è giocare a calcio ed... è proprio qui il problema. Il fatto è che EA ha esagerato con il realismo e con la flessibilità e la libertà dell'azione di gioco. I giocatori sono troppo bravi. Immaginiamo una squadra vera in cui tutti i calciatori abbiano un buon tocco di prima e siano in grado di spedire la palla direttamente sul piede del destinatario del passaggio da una distanza di quaranta metri. Pensiamo a una squadra in cui ogni attaccante sia capace di mettere in difficoltà il portiere tirando da venticinque metri e ogni ala possa correre a perdifiato senza perdere mai la palla. Se avessimo una squadra così, sarebbe ovvio farla giocare nel modo più diretto possibile. Passare la palla alle ali, risalire il campo e spedirla all'attaccante in posizione. Facile. È proprio questo lo stile di gioco che FIFA 2000 incoraggia e premia: diretto e senza pretese.

IN CATTIVA FORMA

Quando è facile, quindi, il gioco è troppo facile; mentre quando si passa al livello successivo, il ritmo dell'azione diviene così frenetico da non darci il tempo necessario né per pensare, né per costruire un'azione. Quando il ritmo si intensifica, la quantità di fotogrammi finisce per rendere l'animazione così confusa che l'unica nostra possibilità rimane pestare i pulsanti a caso. Lo stile di gioco di ISS '98, che a nostro parere rimane superiore, era abbastanza limitato e rigido. Se scattavamo con la palla, il nostro giocatore doveva praticamente seguire un percorso prestabilito e rischiava facilmente di perdere la palla. Gli attaccanti erano costretti a fermarsi e a raccogliere le energie prima di tirare, il che rendeva abbastanza semplice mandare in fumo i loro sforzi. Se poi ci si trovava fuori dall'area, le possibilità di segnare erano decisamente limitate. Il gioco mancava cioè di realismo e di flessibilità: i veri campioni sono infatti in grado di cambiare direzione senza perdere velocità e di raccogliere le proprie energie in un secondo. Questi limiti, però, rendevano il gioco più impegnativo. Solo i passaggi più ingegnosi potevano creare spazio sulle ali e soltanto i passaggi filtranti più intelligenti erano in grado di creare lo spazio sufficiente per mandare a segno la palla. Perché mai usare il passaggio filtrante in FIFA 2000, però, visto che è così facile battere in velocità il difensore avversario e quindi tirare? Perché ragionare sul tiro, quando si sa che il risultato sarà comunque casuale? Il problema vero è a centrocampo. Il passaggio breve è alquanto bizzarro. Ci sono frecce colorate che ci informano sul livello di sicurezza del nostro passaggio successivo, ma non vale proprio la pena di balzare qua e là a centrocampo. C'è sempre un sacco di spazio: si tratta semplicemente di scattare, tagliare di lato e premere il pulsante di tiro. Dove sono i dettagli? Dove sono le sfide? Dov'è il gioco? Lo stile di gioco dei titoli FIFA ha sempre presentato qualche problema e di anno in anno sono stati introdotti piccoli miglioramenti. Quel che è necessario, però, è un completo ripensamento: si tratta di cestinare l'approccio attuale e di ripartire da zero. Finché tuttavia i giochi FIFA riusciranno a nascondere le proprie pecche dietro le licenze ufficiali e le collaborazioni con celebrità varie, EA non farà che servirci anno dopo anno lo stesso calcio appena sotto la media.

TELEVISIVO

EA è riuscita a creare un gioco che ha l'aspetto di una partita vista in TV. Di conseguenza, guardare FIFA 2000 è più divertente che interagirci. Il prodotto è talmente rifinito, lucidato e articolato che in definitiva l'azione di gioco si è persa per strada. Ci sono un sacco di belle cose in FIFA 2000 ma finché i titoli FIFA non riusciranno a dimostrare una giocabilità all'altezza della loro colonna sonora e delle loro licenze ufficiali, non potranno mai aspirare che al secondo posto.



PALLE IN QUANTITÀ...

Longevità: strana parola... In ogni caso, scopriamo quale gioco di calcio ci terrà allegri più a lungo. Diamo un'occhiata...





▲ La difesa è molto arretrata.

◄ Una volta superato il centrocampo, si tratta semplicemente di scattare e tirare.

il giudizio

aspetto

Di prima categoria. Un prodotto di qualità, con vari tocchi di classe. Ottima musica, inoltre.

giocabilità

Ricca di dettagli e di trucchi, ma è ancora debole e pasticciata e necessita di una revisione.

longevità

Il numero di squadre e di impostazioni alternative dovrebbe tenerci occupati... fino all'uscita di FIFA 2001.

il meglio

L'opzione Classic Team. A che serve il Barcellona, quando si può avere la classica nazionale giapponese del 1986...



il peggio

È difficile individuare le falle, ma la giocabilità rimane così così. Le formazioni potrebbero essere più pimpanti.



Bisogna dirlo: sarebbe splendido, veramente splendido se riuscissero a mettere a posto la giocabilità. Nel complesso, comunque, è un buon gioco.

78%

Se ci piace questo... c'è un intero universo di titoli FIFA con i quali potremo misurarci; in alternativa, potremo provare un esemplare della serie ISS.

RITAGLIALO E APPENDILO!

Games Master

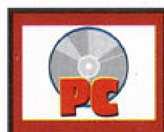
CELEBRITÀ

Robbie Williams e Sol Campbell si sono guadagnati un pranzo gratis sponsorizzando questo ultimo prodotto

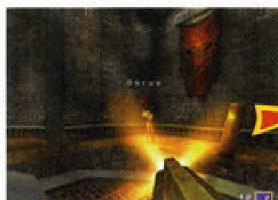
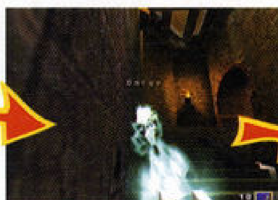
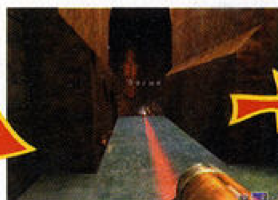
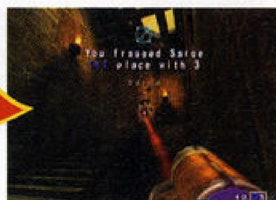




FIFA 2000



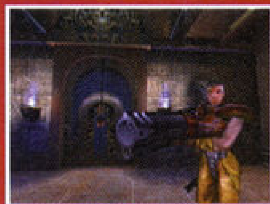
Fatti da parte, Unreal Tournament. Il padre di tutti gli sparatutto in prima persona si è messo in marcia verso casa e rivuole il suo trono. In sella, guerrieri: si va a caccia...

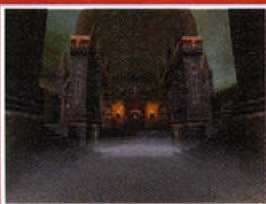





QUAKE 3 ARENA

Molla la mia bandiera!

1 Non si tratta solo di sparare, sparare e sparare. Quake 3 offre infatti anche una modalità Capture The Flag, in cui due squadre si affrontano nel tentativo di soffiare agli avversari le bandiere blu e rosse.


▲ Impartiamo gli ordini ai nostri uomini e tuffiamoci nel buio.


▲ Sembrerebbe tutto tranquillo, ma sta per scatenarsi il finimondo.

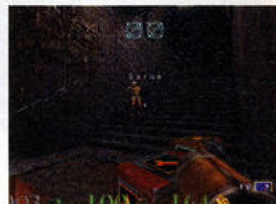


È un momento d'oro per gli appassionati di giochi per PC, non c'è dubbio. A essere onesti, però, ci sarebbe piaciuto se il dominio di Unreal Tournament, il gioco che ha spazzato via Quake 2, fosse durato ancora qualche mese. Invece, ecco qua Quake 3 arena, entusiasmante proprio come ci siamo sempre aspettati. Abbiamo atteso per anni che uscisse uno sparatutto in prima persona incentrato sull'azione a più giocatori... ed ecco che ne escono due in una volta. Quante erano le probabilità che accadesse una cosa del genere?

RENDIAMO GRAZIE

Non mettiamoci a discutere sulla coincidenza delle date di pubblicazione, però. Rendiamo invece grazie alla divinità che ha indotto gli sviluppatori di Id Software a fare rotta in direzione del deathmatch. Quake 3 Arena è infatti, proprio come Unreal Tournament,




▲ La morte arriva dall'alto: un marine esce in direzione del cielo.

▼ In questo gioco rimanere immobili non è affatto consigliabile.




▲ Dopo aver versato sangue in tutti i livelli della modalità a giocatore singolo, saremo finalmente ricompensati con l'opportunità di affrontare un boss. La tattica giocherà un ruolo importante nella nostra via verso la vittoria; dovremo morire un sacco di volte prima di individuare i punti deboli specifici dei boss.

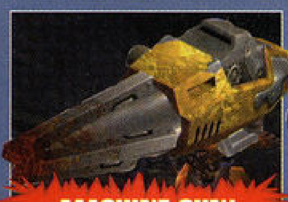
2 Bell'arsenale...

I precedenti titoli della serie Quake hanno faticato nel trovare un equilibrio tra le varie armi. Il lanciarazzi di Quake era troppo potente; in seguito, a farla da padrone è stato il Railgun di Quake 2. Il terzo capitolo della saga riserva poche sorprese, ma almeno la velocità e la potenza dei vari proiettili è finalmente ben equilibrata. Vale la pena esaminare le caratteristiche delle varie armi.



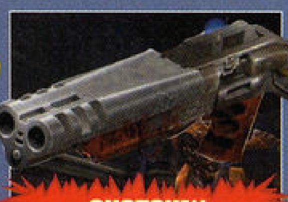
GAUNTLET!

Un'arma adatta al combattimento ravvicinato, che farà divertire noi e soffrire le nostre sciagurate vittime.



MACHINE GUN!

L'arma standard, utile per infliggere danni limitati ma in modo veloce. Perfetto per dare il colpo di grazia agli avversari feriti.



SHOTGUN!

La cara vecchia doppietta è ideale per gli omicidi a distanza ravvicinata, specie dopo aver raccolto il Quad Damage. È meno efficace a distanza.



GRENADE LAUNCHER!

Il lanciagranate spara potenti e veloci granate, ideali per ripulire rapidamente una stanza o lasciarsi dietro una barriera difensiva.



ROCKET LAUNCHER!

Il lanciarazzi è letale a bruciapelo e può provocare vere carneficine. Purtroppo, a distanza è un'arma abbastanza lenta.



LIGHTNING GUN!

Se terremo il fulminatore puntato a lungo su un avversario, potremo provocare un'altra vittima. A volte, però, può risultare poco pratico.



PLASMA GUN!

Emette palle di plasma super-veloci in grado di seminare la morte per un raggio vasto. Con il Quad Damage è un'arma letale.



RAILGUN!

Un'arma ad azione istantanea, in grado di uccidere con un solo colpo. Per prendere la mira più facilmente, usiamola in modalità Zoom.



BFG10K

L'arma più grossa e devastante. Il BFG 10K è un fucile al plasma super-potente in grado di provocare danni ingenti.

largamente incentrato sul combattimento su Internet. Certo, c'è anche una modalità a giocatore singolo, ma è limitata a una serie di furiosi livelli tipo "uccidi o fatti uccidere" in cui dovremo affrontare diversi avversari controllati dal computer. Sotto questo aspetto, Quake 3 Arena sarà una delusione per qualcuno. Chi si attende un nuovo capolavoro con tanto di trama intricata tipo Half-Life rimarrà a bocca asciutta e qualcuno riterrà Unreal Tournament un lavoro migliore, dato che offre più modalità di gioco. Certo, Unreal è un gioco brillante e le sue modalità Domination e Capture The Flag sono particolarmente riuscite. Tuttavia, offrire una quantità di stili di gioco alternativi non è affatto un problema per Quake 3 Arena. Questo titolo si limita a perfezionare il concetto dello sparatutto in prima persona nelle sue caratteristiche essenziali. È bello da vedere, veloce e perfetto da giocare. Non è difficile valutare le prime due caratteristiche. Sul piano visivo, non c'è nulla che gli assomigli. Perfino i bellissimi sfondi e le texture di Unreal Tournament impallidiscono di fronte alle immagini di Quake 3. Per esempio, questo è il primo gioco in grado di generare superfici curve: tutti gli altri giochi hanno truccato le carte in proposito, utilizzando linee spezzate a segmenti molto piccoli. Anche l'effetto di queste caratteristiche balza agli occhi. Alcuni livelli presentano interni che richiamano alla mente i film della serie Alien, mentre altri sembrano tratti da incubi veri e propri. Orrende colonne di carne e lingue disarticolate pulsano lentamente intorno a noi... A che serve tutto ciò? Ah-ha, è questo il bello. Non serve assolutamente a niente... se non a rendere il gioco quanto più orrendamente splendido possibile, naturalmente.

POPOLAZIONE

Anche i personaggi sono delle vere opere d'arte. Oltre 80 di questi figuri possono essere selezionati fin dall'inizio del gioco e ognuno di essi presenta un aspetto e un movimento peculiari. Spiccano in particolare Orbb, l'enorme occhio con le mani e Bones, lo scheletro fosforescente, ma non mancano gli ammiccamenti ai titoli del passato di Id, grazie ai nuovi marine tratti da Doom e da Quake e a un parente prossimo del Tank Commander di Quake 2, di nome Tank Jr. Malgrado le loro apparenti differenze di dimensioni, tutti questi personaggi si muovono con la medesima



◄Il fucile al plasma è veramente possente e semina danni per una vasta area.

PIZZZZZ-AWW!!



▲ Non è un marine! Alcuni dei nostri avversari sono proprio strani.

▼ Orbb avrà pure un'aria bizzarra, ma è davvero tosto.





▲ Anche i luoghi più bui e nascosti possono fornire un appiglio al giocatore intrepido alla ricerca di un vantaggio sui propri avversari.

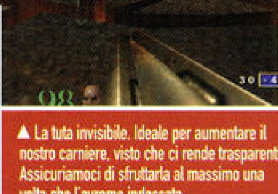
3 Il potere è mio!

La raccolta dei bonus è essenziale. Il Quad Damage quadruplica la potenza di fuoco delle nostre armi, mentre il bonus Haste aumenta la nostra velocità. Anche il Battle Suit è molto utile, in quanto può renderci invulnerabili per un periodo di tempo limitato.



▲ Prendiamo il Quad Damage e seminiamo la morte tra gli avversari che ci circondano.

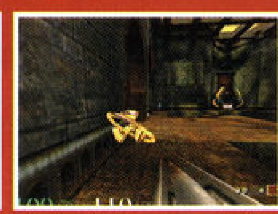




▲ La tuta invisibile. Ideale per aumentare il nostro carniere, visto che ci rende trasparenti. Assicuriamoci di sfruttarla al massimo una volta che l'avremo indossata.



▲ Rigenerazione. Aumenta la nostra energia fino a farle toccare i 200 punti.



▲ Invulnerabilità. Dura poco, ma finché è attiva è una garanzia di vittoria.

ARENE: PIÙ DI 17
ARMI: 9

VELOCITÀ: WARP 10
NOVELLINI: ATTENZIONE

IA: SPAVENTOSAMENTE ELEVATA
MIGLIOR ARENA: THE LONGEST YARD

MODALITÀ CECCHINO: CON RAILGUN
PRESE IN GIRO: UN PO'

4 SEZIONE TIER

Una volta completati tutti i livelli della sezione Tier, verremo trasportati in un livello Tournament in cui dovremo affrontare faccia a faccia uno dei boss.



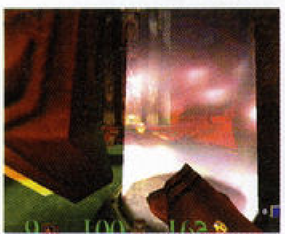
▲ Non possiamo fare altro che salire. Presto raggiungeremo un livello superiore.



▲ Occhio, però, perché salire così in alto ci riserverà anche dei rischi.



▼ I teletrasporti sono sparsi per la maggior parte dei livelli e sono utili per le ritirate rapide.



◄ L'uomo dietro alla nebbia di sangue è Sarge, un avversario abile e pericoloso.





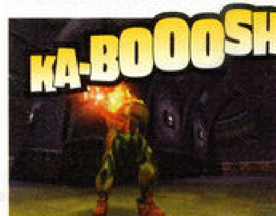
rapidità, il che significa che l'azione non ci darà tregua per un solo istante. Sgombriamo il campo dai dubbi: Quake 3 Arena rappresenta una prova di abilità e di velocità terrificante, in cui solo una vera maestria nell'uso del mouse e della tastiera in combinazione tra loro potrà dare risultati. Per i principianti c'è un livello di addestramento destinato a insegnare i rudimenti del gioco e i primi livelli sono privi di aree sopraelevate. In essi è possibile giocare senza utilizzare il mouse per guardare nelle tre dimensioni e i livelli appaiono quindi simili alle arene pseudo-tridimensionali dei primi sparatutto, come Doom e relativi seguiti. La possibilità di scegliere tra cinque livelli di abilità consentirà anche ai novellini di mietere qualche vittima. Se ci collegheremo su Internet, però, lo faremo a nostro rischio: sono già in circolazione un bel po' di ottimi giocatori, dal momento che negli Stati Uniti il gioco è uscito molto prima che da noi.

ARCHITETTURA

L'elemento più riuscito di Quake 3, forse, è la varietà offerta dai suoi livelli. Si va da ristrette arene per le sfide a due giocatori a cortili nebbiosi e basi sotterranee allagate, fino a piattaforme spaziali orbitanti e castelli dall'atmosfera gotica e tecnologica al tempo stesso: la mescolanza di stili è davvero notevole. Le architetture saranno anche pazzesche, ma il tutto nel complesso funziona... al punto che possiamo garantire che si rischia di essere fatti fuori soltanto perché si indugia troppo a lungo osservando un dettaglio particolarmente ben fatto su una parete. Grazie alle dimensioni enormi di alcune delle arene, vi troveremo numerose piattaforme da salto. Sono simili ai cuscinetti che ci proiettavano in aria in Half-Life, ma vengono utilizzate su una scala molto più vasta. Pensiamo a Sonic Pinball e non saremo molto lontani dalla verità. Saltando su una di queste piattaforme verremo spesso proiettati in direzione di un'altra. Tre secondi dopo ci ritroveremo proiettati verso il tetto, spesso verso un bonus segreto o un'arma nascosta. Meno male, visto che rimanere al livello del suolo può risultare decisamente rischioso. Nella maggior parte dei casi i nostri avversari computerizzati saranno tipi tosti, che non esiteranno a prendersi i bonus, farci fuori e riderci in faccia.

CHIACCHIERE

Potremo anche fare due chiacchiere, grazie agli intelligenti sistemi per lo scambio di messaggi e provocazioni. Questi ultimi consentono ai giocatori di tributarsi insulti vari, o di fare in modo che i loro personaggi si dondolino salutando gli avversari con un gestaccio o assumendo varie altre posizioni. A volte è davvero difficile credere di stare giocando contro personaggi controllati dal computer. Quake 3 Arena è un titolo talmente ricco che per apprezzare in pieno il suo valore è indispensabile giocarci. Come nel caso di Unreal Tournament, la prospettiva dello sparatutto a più giocatori potrà non essere particolarmente allettante per tutti, ma quando ci avremo fatto un giro non potremo più staccarcene. Dimentichiamo Goldeneye e Quake 2: questo è un vero scontro all'ultimo sangue, fatto esattamente come dovrebbe. Un applauso per Quake 3 Arena.



▲ Cosa ammirare di più? Gli effetti del fumo? L'illuminazione? Lo scenario? Cosa?

KA-BOOOSH!!



▲ Le arene disposte su più livelli ci offrono ottime possibilità di imboscata.

◄ Larva. Il vecchio beniamino di Quake, uno strumento ideale per fare fuori i giocatori più incauti.

> "Il gioco si compone di una serie di livelli frenetici in cui dovremo uccidere o essere uccisi affrontando orde di personaggi controllati dal computer"

FUORI I GROSSI CALIBRI...

Quando si tratta di scegliere tra quattro articoli di classe come questi è evidente che il compito è arduo: ecco comunque i risultati...

	QUAKE 3	UNREAL TOURNAMENT	QUAKE 2	HALF-LIFE
SFIDE	✓	✓	✓	✓
MODALITÀ DI GIOCO	✗	✓	✗	✗
ASPETTO	✓	✗	✗	✓
VELOCITÀ	✓	✗	✗	✓
POTENZA DI FUOCO	✓	✓	✓	✗

il giudizio

aspetto

Le architetture ricche di stile e i personaggi splendidamente modellati fanno di Quake 3 Arena uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

giocabilità

Rapido come il fulmine, Quake 3 è un tripudio di velocità ad alto concentrato di adrenalina dal primo momento all'ultimo.

longevità

La modalità a giocatore singolo può durare qualche mese, ma è in quella a più giocatori che Quake 3 mostrerà veramente la sua capacità di durata.

il meglio

Compiere una giravolta di 360 gradi a mezz'aria e mettere a segno un colpo di Railgun. Il massimo.

il peggio

Farsi massacrare dai personaggi del computer. Al livello Nightmare sono troppo bravi nel loro lavoro.

Il miglior titolo a più giocatori disponibile per qualsiasi sistema. Rapido e senza tregua ma ben dettagliato. È impossibile fare a meno **di Quake 3 Arena.**

95%

Se ci piace questo... c'è solo l'imbarazzo della scelta. Unreal Tournament, Half-Life e Quake 2 sono uno meglio dell'altro.

PIZZA $YNDICATE

Pizza, malavita e pallottole: gli ingredienti di un'avventura esplosiva.



Scegliete tra 20 metropoli internazionali dove aprire il vostro locale, scegliete l'arredamento, gli ingredienti per le vostre pizze e il personale da assumere. Avrete contro di voi la malavita organizzata che tenterà di taglieggiarvi e di usare il vostro locale per il riciclaggio del denaro. Una lotta senza quartiere dove nessun colpo è mai troppo "basso". Scegliete l'azione:
in vendita per sole 35.000.

SOFTWARE 2000 

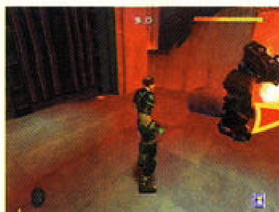
www.dinamic.it

dinamic MULTIMEDIA

 DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 108.900 IN USCITA A: ORA



Con questo gioco Core Design cerca di dimostrare di non essere in grado di produrre soltanto i giochi della serie Tomb Raider, ma il risultato è l'opposto.






FIGHTING FORCE 2

1 Fight Club!

Per evitare di continuare a usare soltanto le armi, possiamo aumentare il livello dell'indicatore di rabbia nei combattimenti corpo a corpo in modo da effettuare delle mosse più potenti.



▲ Attacchiamo i nemici più deboli per allenarci: ci sarà utile in seguito.

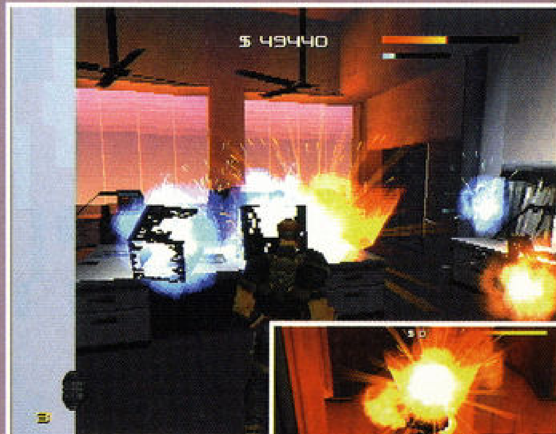


▲ Il genere del picchiaduro a scorrimento non è molto di moda, ma è divertente.



2 Massacro totale!

Distruggere ogni parte dello scenario non solo è divertente, ma ci permette di accumulare soldi. Se ne guadagniamo abbastanza, otteniamo una vita extra. A volte commettere atti vandalici paga.



▲ Se le pile di casse non ci piacciono, mandiamole in frantumi.



▶ Creiamo una bella esplosione per fare luce in una zona oscura.

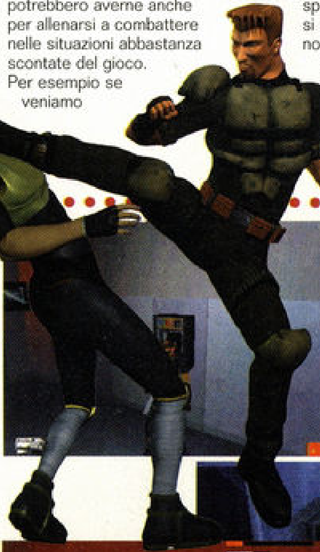


Il titolo del gioco vuol dire "forza di combattimento", ma si tratta di una "farsa di combattimento". L'ultimo prodotto 3D di Core riesce a fare una magra figura praticamente sotto ogni aspetto. Non solo presenta dei difetti nella grafica e nella giocabilità, ma è stato fatto uscire quasi in contemporanea con Tomb Raider 4, col rischio, perciò, di passare inosservato nei negozi.



COMBATTIMENTO!

Siamo un po' duri, forse, ma consideriamo questo: nel corso del gioco dobbiamo combattere contro tutta una serie di soldati, la maggior parte dei quali è armata. Potremmo pensare che, se hanno i soldi per comprare delle armi, potrebbero averne anche per allenarsi a combattere nelle situazioni abbastanza scontate del gioco. Per esempio se veniamo colpiti è meglio che non rimaniamo immobili, ma invece contrattacchiamo il soldato che ci ha sparato. Se spariamo un nemico che si trova nella nostra stessa stanza, non restiamo a guardarlo inebetiti, perché è probabile che ci attacchi di nuovo. Come possiamo notare, l'intelligenza artificiale non è il punto forte del gioco. Lo stesso si può dire della parte dedicata al massacro dei nemici, perché non saremo proprio nello stato d'animo di ammazzare nessuno una volta che saremo riusciti a gestire il complicato sistema di controllo. Se non altro possiamo mandare in frantumi ogni parte dello scenario. Se a questo aggiungiamo che le inquadrature sembrano essere controllate da qualcuno con l'abilità manuale di un giocoliere ubriaco, allora avremmo tutti i diritti di →





▲ Ci sono molti altri giochi simili a Syphon Filter e Metal Gear Solid nei quali l'azione dell'avventura 3D si sviluppa molto meglio che in Fighting Force 2. È un mercato nel quale la concorrenza è accanita e i giochi meno belli sono destinati a soccombere.

POSTER IN REGALO →

RITAGLIALO E APPENDILO! ✂



FARSA DI COMBATTIMENTO!

È migliore dell'originale, ma non vuol dire molto. Continua ad avere dei problemi e non è divertente. Perché, allora, si sono sprecati a farne un seguito? Bah...





FIGHTING FORCE 2

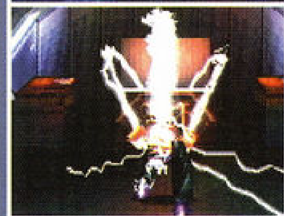
3 Lei è il nemico!

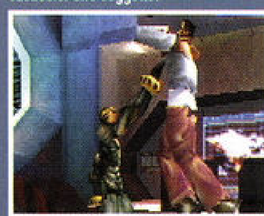
Cerchiamo di evitare che il fatto di essere vecchi e stanchi ci impedisca di fare ciò che vogliamo. Ecco alcuni dei cari vecchi nemici di fine livello partoriti dalle fervide menti dei programmatori.





▲ Mamma mia che schifo! Sarà anche un duro forte ma sembra essersi vestito a casaccio. Che soggetto!



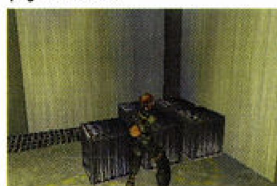


► Non c'è niente di peggio che essere presi a cazzotti da un uomo tutto pelle e ossa.

◄ Questo gioco è proprio elettrizzante.



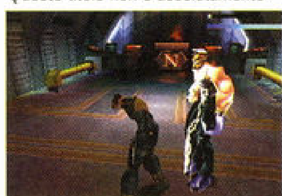
▲ È un appassionato di pugilato. Non c'è niente di meglio che prendere a pugni una cassa.



▲ Quando non lo fa, va in giro a cercare casse nuove.



pensare che Core ha davvero fatto fiasco. Non completamente, ma è difficile che riesca a competere con Syphon Filter, gioco al quale Fighting Force 2 assomiglia parecchio. Questo titolo non è assolutamente



come avrebbe dovuto essere. I movimenti di combattimento sono limitati e gli scontri senza armi si riducono a un misero premere pulsanti nel tentativo di puntare verso la direzione giusta. Fortunatamente, più andiamo avanti nel gioco e più i livelli, anche se sempre troppo lineari, diventano interessanti e pongono rimedio ai difetti nel sistema di controllo e nello sviluppo generale del gioco. Per quel che riguarda i rompicapo e gli obiettivi, di solito ci imbattiamo nelle soluzioni man mano che attraversiamo i vari livelli,, dato che sono così lineari, ma almeno abbiamo la sensazione di aver raggiunto uno scopo, a differenza che nel combattimento fine a se stesso dei primi livelli. Un consiglio ai soldati controllati dal computer di tutto il mondo: non attaccate un nemico che ha una pistola in mano se non siete armati...

GIA' VISTO

Il problema di Fighting Force 2 è che, nonostante i suoi evidenti difetti, non è un brutto gioco. Il fatto è che ogni suo aspetto è stato già visto prima, realizzato in maniera migliore. Syphon Filter è superiore per quel che riguarda le missioni, basate su un'attenta tattica, mentre giochi come Bushido Blade e Tenchu sono migliori per quel che riguarda la fase del combattimento. I livelli non sono molto ampi e, dato che sono così lineari, ben presto iniziamo ad annoiarci delle ambientazioni che ci circondano. I controlli sono troppo complicati per rendere divertente la fase di combattimento, mentre le armi non sono al livello di quelli di Metal Gear Solid o, ancora una volta, di Syphon Filter. Fighting Force 2 è migliore dell'originale, per quel che vale, ma non finirà in cima alle classifiche di vendita. Il merito dei programmatori è di aver cercato di creare qualcosa di diverso dal titolo precedente i cui combattimenti erano troppo scontati, ma la giocabilità continua a essere poco fluida. Tomb Raider è senz'altro un grande prodotto uscito dagli studi di Core Design, che giustamente ne va fiera, ma Fighting Force 2 è un tentativo mal riuscito, non più che mediocre.

4 Stupidità artificiale!

Questi cattivi si troverebbero senza lavoro se lavorassero per qualche criminale degno di questo nome. L'intelligenza artificiale ha raggiunto un tale livello di perfezione incredibile, mentre questi personaggi sono ancora rimasti all'età della pietra.



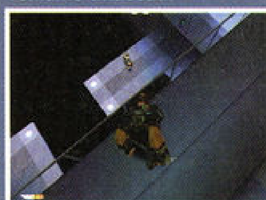


▲ Vale la pena dare almeno una possibilità ai nemici, tanto per ravvivare un po' le cose.

◄ Non sarebbe male se i nemici avessero un po' di cervello, anche se poi dovremmo spappolarlo.

5 Guarda là!

La visuale in prima persona è utile nei rari momenti in cui veniamo attaccati.



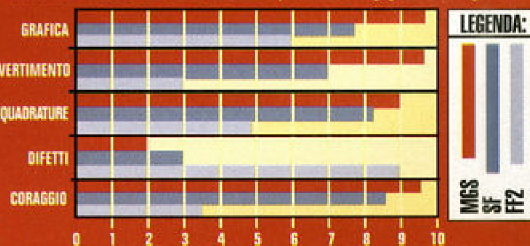
▲ Questa visuale è un po' alla Tomb Raider e fa venire le vertigini.



▲ Grazie a questa prospettiva possiamo scoprire quanto gli altri siano contenti di

FORZA O FARSA? DECIDIAMO!

Dato che ha preso spunto da Metal Gear e Syphon Filter, lo abbiamo messo a confronto con questi due "giganti" del genere.



> I movimenti di combattimento sono limitati e gli scontri senza armi si riducono a un misero premere pulsanti nel tentativo di puntare verso la direzione giusta

il giudizio

aspetto

Un gioco con una grafica e un sonoro poveri dovrebbe avere il suo punto forte nella giocabilità, che invece è scarsa.

giocabilità

Il poco che c'è è penalizzato dal sistema di controllo e dai difetti nella grafica 3D.

longevità

Non durerà più di un fine settimana, dato che i livelli sono pochi e troppo lineari.

il meglio

Usare il sistema di puntamento in prima persona per colpire i nemici alla testa da molto lontano.



il peggio

I nemici hanno un'intelligenza artificiale minima e i controlli sono complicati.



Non ci siamo, in conclusione. La giocabilità difettosa non permette certo al gioco di diventare un classico. Fighting Force 2 verrà dimenticato appena uscirà nei negozi.

50%

Se ci piace questo... Syphon Filter ci offre le caratteristiche tattiche e di combattimento che vogliamo. Possiamo anche provare Tenchu.

SOLO CON PLAYSTATION MAGAZINE!

PROVA SUBITO LE ANTEPRIME MONDIALI PIÙ AVVINCENTI.

11 FANTASTICI DEMO PLAYSTATION
TOY STORY 2 • PAC-MAN WORLD • SLED STORM • V-RALLY 2 • E IL VIDEO DI GT2
NEL CD
FEBBRAIO n°43
UFFICIALE
PlayStation® Magazine
Anno V • Numero 2 • FEBBRAIO 2000 • L.14.900

TOY STORY 2
UN INCREDIBILE GIOCO TRIDIMENSIONALE! PROVALO!

PLAYSTATION 2000
Final Fantasy IX, Dino Crisis 2, Driver II...
In anteprima i giochi del nuovo millennio!

IL PAPA' DEGLI ZOMBIE
Shinji Mikami, il creatore di Resident Evil, ci parla del 3° e... del 4° EPISODIO!

PROVATI
MEDAL OF HONOR
KNOCKOUT KINGS 2000
READY 2 RUMBLE
TOMORROW NEVER DIES
SAGA FRONTIER 2
FIGHTING FORCE 2

COOL BOARDERS 4 ■ ROLLCAGE II ■ ACE COMBAT 3
JET RIDER 3 ■ SPACE DEBRIS ■ DIE HARD TRILOGY 2
TOP SECRET la guida completa a STAR WARS: EPISODIO I

TRUCCHI & SEGRETI
Guida completa a Star Wars: Episodio I

NEL CD
Toy Story 2
MTV Snowboarding
Sled Storm
V-Rally 2
NHL Championship 2000
Pac-Man World
Worms Armageddon
Centipede
e i video di:
Gran Turismo 2
Ace Combat 3
Space Debris



Questo mese in edicola rivista + CD L.14.900

IL MIO CASTELLO EDITORE



International Superstar Soccer Pro '98 è stato il dominatore assoluto dei giochi di calcio. Gli appassionati ne hanno decretato il successo grazie alla sua grafica chiara e alla giocabilità avvincente. In che modo Konami lo ha migliorato?






ISS PRO EVOLUTION

A prima vista non è molto diverso. I giocatori fanno le stesse mosse e ci sono sempre le barre dell'energia ma, appena iniziamo a riprendere confidenza col gioco duro e con i lanci al millimetro, ci sembra che ci manchi il terreno sotto i piedi, come se avessimo subito un'entrata da dietro alla Montero.

REINCARNAZIONE

È senz'altro un gioco nuovo e presenta sfide diverse. Si tratta sempre di International Superstar Soccer Pro, ma non è proprio uguale. È come se tornassimo a casa e trovassimo i mobili disposti diversamente. I cambiamenti sono sottili, ma l'effetto è così incredibile che rimarremo a bocca aperta. Forse ci sentiremo anche un po' traditi. Che gioco sarebbe stato, d'altronde, se avesse mantenuto la stessa giocabilità con una grafica diversa? Sarebbe stato FIFA. Nella versione '98 molte cose erano gestite automaticamente. Se effettuavamo un passaggio di prima potevamo stare certi di trovare un compagno pronto a riceverlo. La vera difficoltà stava nel superare le rigide maglie della difesa e poter effettuare un tiro in porta. In International Superstar Soccer Pro Evolution, invece, dobbiamo attaccare ogni pallone giocabile. Non è facile far giungere la palla agli attaccanti. I difensori sono sempre pronti a intercettare il passaggio. Di conseguenza, ci vogliono pazienza e precisione per sviluppare l'azione.

PERFETTO

Il passaggio filtrante è letale come sempre ma, dato che è difficile riuscire liberarci per ricevere il lancio, il passaggio corto è molto più utile di quanto non lo fosse in International Superstar Soccer Pro '98. Poiché la giocabilità è molto più complicata e intensa di prima, il rinvio lungo serve a uscire dal pressing o a rilanciare l'azione. Data la natura complessa del gioco, viene dato grande risalto

1 Serie A europea!

Scegliamo una delle migliori squadre d'Europa e inizieremo a giocare con una rosa di sconosciuti. Possiamo comprare i giocatori migliori quando iniziamo a vincere le partite.

▲ Partecipiamo a un super campionato europeo contro le squadre di maggior spicco.

▲ Dopo aver fatto qualche punto, possiamo comprare tutti i giocatori che vogliamo.



▲ Le altre squadre sono piene di fuoriclasse, quindi possiamo tagliare i nostri giocatori meno dotati.



► Nel Chelsea gioca Zola, regista di gran classe.



▲ Le squadre non sono aggiornatissime...



▲ Ehi, che braccione: davvero impressionante!



▼ Rigore! La velocità di Owen semina il panico nella difesa del Bayern.

▼ Miriamo al sette e BOOM, 1-0!

▲ Il passaggio filtrante è davvero letale, ma può essere intercettato con facilità se la squadra avversaria gioca col libero.



2 Calciatori

Non ci sono più le faccine che sorridono. Si è scelta una veste pulita con un'attenzione particolare all'aspetto tattico.



▲ Il segreto è avere un centrocampo robusto e delle ali molto veloci.



▲ Possiamo programmare tasti per cambiare l'assetto nel corso della partita.



▲ Si fa sul serio, perciò possiamo sempre schierare la nostra formazione più forte.

3 Puniamolo!

Quando riusciamo a prendere il sopravvento a centrocampo, possiamo scegliere cosa fare. Un passaggio lungo o all'ala, un lancio corto o un passaggio dietro alla difesa: basta che riusciamo a segnare!









▲ Una volta superati i difensori, non perdiamo tempo ed effettuiamo il tiro.
◄ Possiamo anche fare un tiro a casaccio, ma non avremo possibilità di successo se il giocatore non ha una buona tecnica.
► Fare un lancio lungo a scavalcare la difesa è una tattica di gioco molto efficace, anche se non molto sofisticata.

alle azioni migliori. In FIFA tutti i gol nascono da un tiro da trenta metri o da un'acrobazia e dopo un po' ci si inizia ad annoiare. In International Superstar Soccer Pro Evolution, invece, un gol su punizione o da fuori area è un grande evento che ci riempie di entusiasmo.

VITTORIA ASSICURATA

Per segnare un gol ci vogliono un tempismo al millesimo di secondo, padronanza della tecnica di gioco e precisione. Non è mai un caso fortunato, dobbiamo guadagnarcelo. International Superstar Soccer Pro Evolution, invece di essere una semplice versione aggiornata del titolo precedente, toglie qualcosa ai particolari per rendere il gioco più difficile. È stato curato ogni particolare. Non ci sono difetti in questo titolo, ma solo sfide ben congegnate per i giocatori che hanno le capacità e la pazienza di affrontarle. La giocabilità è sempre ottima, anche se la presentazione continua a non essere eccezionale. È vero che non ha una licenza ufficiale, ma i giocatori sfoggiano senza vergogna i propri nomi inventati.

UN MONDO AFFOLLATO

In un mercato ormai soffocato di giochi di ogni genere dedicati al calcio, International Superstar Soccer Pro Evolution riesce in qualche modo a tenersi al di sopra dei titoli a volte scadenti che intasano le console di tutto il mondo. Noi amiamo questo gioco, è il nostro migliore amico. Se anche chi legge è un amico di International Superstar Soccer, allora è anche amico nostro. Amiamo tutti quanti...



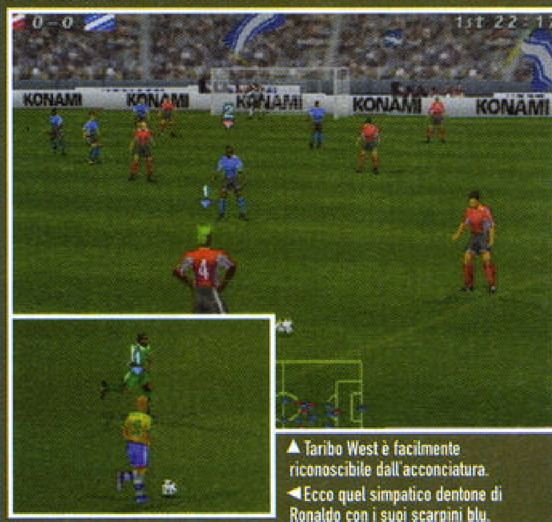


▲ Il balletto di Shearer distrae la difesa tedesca e così possiamo segnare un bel gol.

4 Bestioni in campo!

Le fattezze dei giocatori sono molto vicine alla realtà, anche se lo stesso non si può dire per i nomi. Ci sono molti giocatori simili, ma riusciamo a distinguere quelli che hanno caratteristiche particolari.. Bastano una testa pelata e delle scarpe colorate per renderli subito riconoscibili.





▲ Taribo West è facilmente riconoscibile dall'acconciatura.
◄ Ecco quel simpatico dentone di Ronaldo con i suoi scarpini blu.

NON BASTA?

Esistono una marea di giochi di calcio, perciò ecco un grafico per capire le migliori caratteristiche di ognuno.

NOMI DEI GIOCATORI
FATTEZZE DEI GIOCATORI
GIOCABILITÀ
ROBACCIA
ROBBIE WILLIAMS

ISS PRO EVOLUTION
UEFA STRIKER
FIFA 2000
THIS IS FOOTBALL

> International Superstar Soccer Pro Evolution presenta delle sfide innovative. I cambiamenti sono sottili, ma l'effetto è così incredibile che rimarremo a bocca aperta

il giudizio

aspetto
La grafica e le animazioni sono migliori di quelle della versione '98, ma non ha l'eleganza di FIFA.

giocabilità
È abbastanza "evoluto" da essere un gioco familiare ma diverso, impegnativo ma docile, accessibile ma difficile. Il migliore in circolazione.

longevità
Ci vuole un po' di tempo per abituarsi, ma può durare in eterno grazie al numero enorme di tattiche di gioco e di squadre.

il meglio
Se ci troviamo indietro, l'attaccante prende la palla e la rimette a centrocampo. Intelligente!



il peggio
Il commento è noioso e il telecronista sembra dormire.



Non ci sono molti giochi in grado di farci divertire come questo. Un acquisto obbligatorio per gli appassionati di ISS e anche per i più scettici. Questo è il gioco **di calcio per eccellenza.**

95%

Se ci piace questo... This Is Football è una bella sorpresa, ma se vogliamo il meglio scegliamo FIFA 2000.

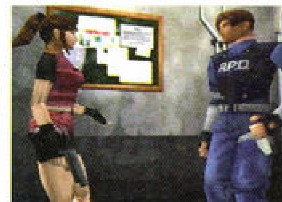


Che cosa dirà Mario? Sangue, budella e violenza sul Nintendo 64?! Beh, faremo meglio ad abituarci all'idea, perché Resident Evil sta per stabilirsi nella console Nintendo...

RESIDENT EVIL 2



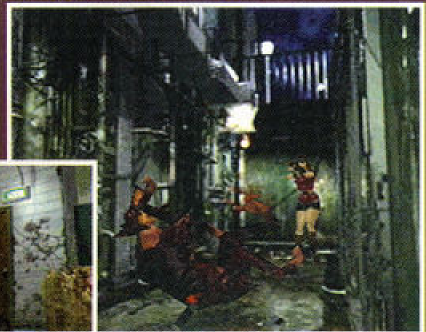
▲ Gli sfondi renderizzati sono sopravvissuti perfettamente alla conversione.



1 Novità?

Nessun cambiamento drastico, ma è possibile regolare il livello di violenza, tanto per tranquillizzare i giocatori più fifoni. Si può perfino cambiare il colore del sangue... mmm. C'è un album di ritagli che consentirà a Leon e Clair di raccogliere informazioni sul mondo di Resident Evil. Ad aumentare la longevità del gioco, c'è un sistema che ridistribuisce la disposizione dei vari oggetti.

▶ Il Nintendo 64 consente di giocare con Resident Evil senza spargimento di sangue... ma una scelta del genere non avrebbe molto senso.







Da quando il Nintendo 64 ha deciso di giocare pesante? Si sa, gli unici titoli che escono per la console Nintendo sono graziosi platform game pieni di animaletti pelosi ed elfi vari... Beh, non più: finalmente anche la più zuccherosa tra le console è caduta nella rete dell'orrore.

La fama del Nintendo 64 come console adatta ai più piccini è sostanzialmente infondata. Con titoli come Goldeneye e Turok, di violenza ce n'è sempre stata in quantità. Ora, però, la console Nintendo può finalmente sfoggiare una coppia di titoli veramente "adulti" come ShadowMan e Resident Evil 2.

MANI SUDATE...

Per chi ha la fortuna di possedere più di una console e ha quindi già potuto gustare le delizie dell'originale per PlayStation non c'è gran che da esaltarsi. Per chi invece si è tenuto lontano dalla console Sony negli ultimi cinque anni, questa è un'occasione imperdibile per scoprire le ragioni dei numerosi casi di mani sudate e tremarelle varie...

ZOMBI GIGANTESCHI

Una piccola città con un grosso problema di zombi. I buoni, malvestiti ma ben armati, vagano sperduti facendo fuori gli zombi, risolvendo enigmi e rabbrividendo davanti ai ragni. La conversione effettuata dagli sviluppatori Angel Studios ha conservato il livello di dettaglio di sempre negli sfondi renderizzati. Gli ormai classici colpi di scena sono ancora in grado di farci sobbalzare, i mostri sono tuttora capaci di farci rabbrividire e gli enigmi riusciranno ancora una volta a farci girovagare un bel po'. D'altra parte, solo una conversione veramente maldestra avrebbe potuto rovinare un classico come questo.

il giudizio

Due anni! Ci hanno messo un bel po', ma in fondo è meglio tardi che mai. Non c'è niente di nuovo, ma è veramente allettante per i novellini della saga di Resident Evil.

90%

Se ci piace questo... se proprio amiamo alla follia il nostro Nintendo 64 potremo gustare altra azione "al sangue" in Shadowman.



È nuovo, grande e intelligente, ma... Riuscirà il Dreamcast a cavarsela con il virus T o finirà per decomporsi e puzzare come pesce marcio?







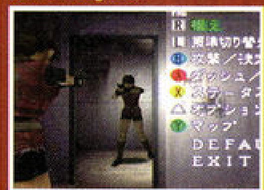


▲ La grafica è decisamente più ricca e dettagliata rispetto al passato.



1 Ah-ha...

La versione per Dreamcast costituisce una conversione diretta di quella per PC, perciò comprende anche alcuni dati in più. Non sono essenziali per affrontare il gioco, ma collegati tra loro forniranno informazioni dettagliate sulla storia del gioco.



▲ C'è qualche differenza superficiale, ma niente di straordinario.



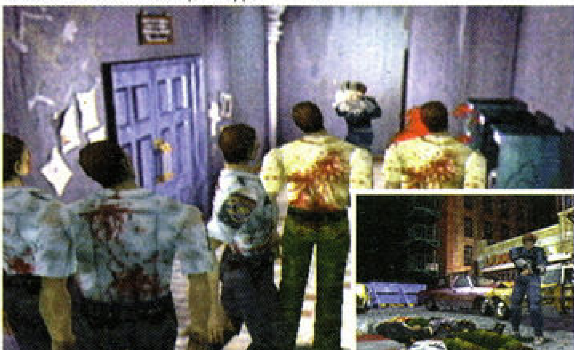
Chi è che si sente un po' speciale? I possessori di Dreamcast, ecco chi. Credevano di doversi accontentare del deludente Blue Stinger in attesa di Code Veronica... Ma qualcuno, nel paradiso dei videogiochi, ha deciso di regalare loro una conversione di Resident Evil 2.

La serie Resident Evil ha sempre fatto grande affidamento sul proprio aspetto. Sacrificando la flessibilità allo scopo di ottenere il massimo dettaglio nella renderizzazione a due dimensioni, Resident Evil ha sempre tentato di dare vita a una sorta di film dell'orrore interattivo. Il gioco, quindi, trae vantaggio da una console in grado di offrire la grafica di miglior livello. Sebbene non si possano rilevare novità particolari, ora potremo ammirare veramente un Resident Evil ad alta definizione. Gli ambienti non presentano miglioramenti sostanziali, ma i personaggi tridimensionali si caratterizzano per una maggiore quantità di texture, che contribuisce ad aumentare l'atmosfera cinematografica.

GRAFICA

Resident Evil 2 è forse un po' troppo breve, ma la presenza di numerosi segreti da scoprire assicura al gioco una notevole longevità.

Capcom sembra intenzionata ad affidare a Sega la sua serie e gli utenti del Dreamcast potranno proprio prendere confidenza con Resident Evil...



il giudizio

Malgrado non sfrutti veramente appieno la potenza superiore del Dreamcast, questo è il più elegante Resident Evil disponibile in versione per console.

91%

Se ci piace questo... potremmo provare Blue Stinger, ma se ci interessa un prodotto di qualità attendiamo l'uscita di Code Veronica in aprile.

SUL PROSSIMO NUMERO



Games Master

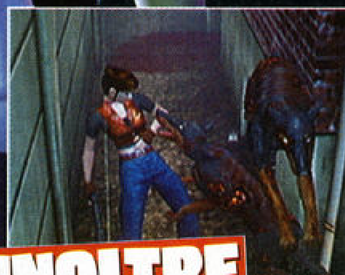
INOLTRE

- Premier Manager 2000
- Imperium Galactica 2
- NFl Quaterback 2000
- Worldwide Soccer
- South Park Rally
- 4 Wheel Thunder
- Cool Boarders 4
- Virtua Striker 2
- Shenmue
- Battlezone 2
- Toy Story 2
- Eagle One

ECCEZIONALE

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

L'ORRORE DI RESIDENT EVIL APPRODA SUL MAGNIFICO DREAMCAST!





PROVE!



GRAN TURISMO 2

SCOPRIAMO LA BELLEZZA DI QUESTO SPLENDIDO GIOCO AUTOMOBILISTICO!

INOLTRE

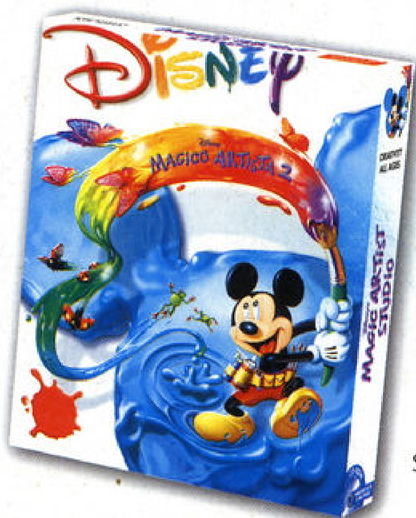
LA PROVA COMPLETA DI RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI FEBBRAIO



Questo lo fai in 5 minuti. Cosa farai in una settimana?





Disney Magico Artista 2 è il nuovo, divertentissimo strumento creativo che ti permetterà di disegnare e animare i tuoi "topolavori". Potrai creare usando sfondi e personaggi Disney, importando le tue foto o quel che vorrai, con effetti tridimensionali e musiche. Principianti e artisti avanzati di tutte le età, questo è il vostro momento. Scatenate l'immaginazione!



Per PC e Mac

www.disney.it